Niveau(x) d'enseignement : 1 Numéro EDUQ : 9070094
Centre d'intérêt : 260

Formation de base continue : bilan des acquis : préscolaire, primaire, secondaire; scolarité prolongée -- [Montréal] : Commission des écoles catholiques de Montréal, Regroupement des écoles spéciales, [198-]
318 f. en foliotation multiple ; 28 cm

Titre de la couv : Code : 880500

Vedette(s)-secondaire(s) : Commission des écoles catholiques de Montréal
Regroupement des écoles spéciales

Descripteur(s) : Education spéciale * Education de base * Déficient mental * Habileté fondamentale * Critères d'évaluation * Evaluation de l'étudiant * Instrument d'évaluation

Ce document constitue un instrument d'évaluation pour les enseignants et enseignantes des écoles spéciales. Il comprend une série de fiches d'évaluation regroupées selon les objectifs du programme à l'intérieur de chaque secteur d'enseignement : autonomie fonctionnelle, art culinaire, éveil au raisonnement mathématique, langage et communication, etc.

Type de document :

LA COMMISSION DES ÉCOLES CATHOLIQUES DE MONTRÉAL

CÉCM

BILAN DES ACQUIS

Formation de base continue

Préscolaire

Primaire

Secondaire

Scolarité prolongée

DIRECTION GÉNÉRALE

Regroupement des écoles spéciales

88050

90-70044

FICHE D'IDENTIFICATION

PHOTOGRAPHIE DE L'ELEVE

Code permanent: _____

RENSEIGNEMENTS GENERAUX

Nom: _____

Prénom: _____

Date de naissance: _____

Sexe: _____

Langue parlée: _____

DEFICIENCE

Intellectuelle ☐

Sensorielle ☐

Physique ☐

RENSEIGNEMENTS SUR LA FAMILLE DE L'ELEVE

Nom et prénom du père: _____

Nom et prénom de la mère: _____

Nombre de frères et soeurs: _____

Père: vivant ☐ décédé ☐

Mère: vivante ☐ décédée ☐

Contact avec la famille: _____

Fréquence: _____

RESIDENCE

PM ☐ Chez son père et sa mère

P ☐ Chez son père seulement

M ☐ Chez sa mère seulement

FA ☐ Famille d'accueil

CA ☐ Centre d'accueil

FG ☐ Foyer de groupe

LS ☐ Logement supervisé

CH ☐ Centre hospitalier

AU ☐ Autre: _____

Nom de la résidence: _____

Adresse: _____

_____

_____

Téléphone: _____ Poste: _____

Unité: _____ Groupe: _____

Responsable de l'unité: _____

EN CAS D'URGENCE

Personne à contacter: _____

Téléphone: _____

INFRASTRUCTURE PERSONNELLE

ANNEE SCOLAIRE : _____

Particularités physiques:

Informations sur le dossier de l'élève:

Service médical	- Rencontre nécessaire	☐
Service social	- Rencontre nécessaire	☐
Service de psychologie	- Rencontre nécessaire	☐
Service d orthophonie	- Rencontre nécessaire	☐
Service de réadaptation	- Rencontre nécessaire	☐
Autre(s) _____	- Rencontre nécessaire	☐
_____	- Rencontre nécessaire	☐

ANNEE SCOLAIRE : _____

SYNTHESE

ELEVE	Points forts:	Points faibles:	Besoins prioritaires:
ENVIRONNEMENT	Eléments facilitant l'apprentissage et le développement:	Eléments gênant l'apprentissage et le développement:	

PROFIL SCOLAIRE

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

19__-__

Ecole: _____

Classement: _____

_____

_____

_____

LEGENDE D'EVALUATION

EVALUATION FORMATIVE

5	Fait avec très grande facilité
4	Fait avec grande facilité
3	Fait avec facilité
2	Fait avec peu de facilité
1	Ne fait pas du tout
-	N'a pas fait l'objet d'apprentissage suffisant pour être évalué présentement
X	Compréhension sans exécution motrice et/ou sans exécution verbale

EVALUATION SOMMATIVE

MA	Maitrise parfaitement
M+	Maitrise très bien
M	Maitrise
M-	Maitrise peu
NM	Ne maitrise pas du tout
-	N'a pas fait l'objet d'apprentissage suffisant pour être évalué présentement
X	Compréhension sans exécution motrice et/ou sans exécution verbale

TABLE DES MATIERES

AUTONOMIE FONCTIONNELLE

	Objectifs généraux	Page
1.0	ALIMENTATION	1
2.0	HYGIENE ET PROPRETE CORPORELLE	6
3.0	PLAN VESTIMENTAIRE	13
4.0	SECURITE PHYSIQUE	19
5.0	STIMULI DE L'ENVIRONNEMENT	25

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

AUTONOMIE FONCTIONNELLE

1 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE DANS LE DOMAINE DE L'ALIMENTATION.

1.1 BOIRE DANS DIVERSES SITUATIONS.

1.1.1 Manifester clairement le désir de boire. _____

1.1.2 Distinguer les liquides potables et non potables. _____

1.1.3 Boire avec une tasse. _____

1.1.4 Boire avec un verre. _____

1.1.5 Boire à la fontaine. _____

1.1.6 Boire avec une paille _____

1.1.7 Ouvrir des contenants en vue de boire. _____

.1 Déboucher une bouteille. _____

.2 Déboucher une canette. _____

.3 Percer deux trous dans une boite de jus avec un décapsuleur. _____

.4 Ouvrir un berlingot. _____

1.1.8 Se verser à boire. _____

.1 Avec une canette. _____

.2 Avec un berlingot. _____

.3 Avec une bouteille. _____

.4 Avec un pichet. _____

1.1.9 Prendre un verre d'eau au robinet. _____

1.1.10 Transporter un liquide contenu dans un verre sans en répandre. _____

1.1.11 Boire sans bruit.

1.2 MANGER DIVERS ALIMENTS.

1.2.1 Distinguer les substances comestibles et non comestibles.

1.2.2 Ouvrir la bouche pour manger.

1.2.3 Mastiquer des aliments défaits, hachés ou écrasés.

1.2.4 Mastiquer des aliments solides, coupés en morceaux.

1.2.5 Mastiquer la bouche fermée.

1.2.6 Avaler une bouchée avant d'en reprendre.

1.2.7 Lécher des aliments fondants.

1.2.8 Mordre dans des aliments.

1.2.9 Rompre une tranche de pain.

1.2.10 Tremper un aliment dans une sauce.

1.2.11 Utiliser la cuillère.

.1 Tenir l'ustensile en position normale.

.2 Porter l'ustensile à sa bouche.

.3 Prendre des aliments avec l'ustensile.

.4 Séparer les aliments avec l'ustensile.

.5 Manger des aliments solides avec l'ustensile.

.6 Manger des aliments liquides avec l'ustensile.

1.2.12 Utiliser la fourchette.

.1 Tenir l'ustensile en position normale.

.2 Porter l'ustensile à sa bouche.

.3 Prendre des aliments avec l'ustensile.

.4 Séparer les aliments avec l'ustensile.

.5 Manger des aliments solides avec l'ustensile.

.6 Ramasser des aliments avec l'ustensile.

.7 Piquer les aliments avec l'ustensile.

1.2.13 Utiliser le couteau.

.1 Tartiner des aliments avec l'ustensile.

.2 Couper des aliments avec l'ustensile.

1.2.14 Choisir les ustensiles appropriés pour manger divers aliments.

1.2.15 Manger au-dessus de son assiette.

1.2.16 Utiliser le couteau et la fourchette simultanément.

1.2.17 Ouvrir des contenants en vue de manger.

.1 Déballer des aliments enveloppés.

.2 Dévisser un couvercle.

.3 Ouvrir une boîte de conserve.

.4 Ouvrir d'autres sortes de contenants.

1.2.18 Fermer divers types de contenants.

1.3 PREPARER UNE COLLATION.

1.3.1 Préparer une boisson aux fruits instantanée.

1.3.2 Préparer un lait chocolaté.

1.3.3 Préparer un café instantané.

1.3.4 Préparer un thé.

1.4 PREPARER DES FRUITS ET DES LEGUMES.

1.4.1 Laver des fruits et des légumes.

1.4.2 Peler des fruits et des légumes.

1.4.3 Trancher des fruits et des légumes.

1.5 ASSAISONNER SES ALIMENTS.

1.5.1 Sucrer ses aliments.

1.5.2 Saler et poivrer ses aliments.

1.5.3 Ajouter des sauces préparées à ses aliments.

1.6 RESPECTER CERTAINES REGLES SIMPLES DE CONVENANCE A TABLE.

1.6.1 Reconnaître sa place à table.

1.6.2 Demeurer assis(e) à sa place pendant les repas.

1.6.3 Avaler sa nourriture avant de parler.

1.6.4 Placer la main devant la bouche s'il (si elle) s'étouffe.

1.6.5 Utiliser une serviette de table en mangeant.

1.6.6 Mesurer ses bouchées.

1.6.7 Demander qu'on lui passe un plat hors de sa portée.

1.6.8 Passer les aliments demandés par un(e) autre.

1.6.9 Prendre une portion individuelle dans un plat de service.

1.6.10 Accorder le temps réservé à l'horaire de l'école pour prendre son repas.

1.6.11 Reconnaître le moment approximatif des repas.

1.6.12 Se présenter propre à table.

1.6.13 Prendre un ton de voix modéré pendant le repas.

1.6.14 Manger en utilisant ses ustensiles.

1.7 APPORTER SA COLLABORATION À L'OCCASION DES REPAS.

1.7.1 Aider à mettre le couvert.

1.7.2 Aider à desservir la table.

1.7.3 Ramasser les papiers et les déchets.

1.7.4 Disposer des déchets.

1.7.5 Aider à laver la vaisselle.

1.7.6 Aider à essuyer la vaisselle.

1.7.7 Aider à ranger la vaisselle.

2 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE SUR LE PLAN DE L'HYGIENE ET DE LA PROPRETE CORPORELLE.

2.1 ENTRAINEMENT A LA TOILETTE.

2.1.1 Constater qu'il (elle) a besoin d'aller à la toilette (envie ou mouillé(e)).

2.1.2 Indiquer à l'adulte qu'il (elle) a besoin d'aller à la toilette.

2.1.3 Rester au sec pendant au moins deux heures.

2.1.4 Retenir son envie jusqu'au pot ou jusqu'à la toilette.

2.1.5 Baisser la fermeture à glissière de son pantalon.

2.1.6 Baisser son pantalon ou relever sa robe.

2.1.7 Baisser sa culotte.

2.1.8 Faire sur le pot ou sur la cuvette quand on l'y met.

2.1.9 S'essuyer avec le papier hygiénique.

2.1.10 Jeter le papier hygiénique dans le pot ou dans la cuvette.

2.1.11 Remonter sa culotte.

2.1.12 Remonter son pantalon ou replacer sa robe.

2.2 ALLER AUX TOILETTES

2.2.1 Identifier les toilettes publiques prévues pour son sexe.

2.2.2 Verrouiller et déverrouiller la porte des toilettes publiques.

2.2.3 Soulever le couvercle et le siège s'il y a lieu.

2.2.4 Uriner debout (garçon).

2.2.5 Uriner dans la toilette.

2.2.6 Déféquer dans la toilette.

2.2.7 Utiliser le papier hygiénique.

2.2.8 Actionner la chasse d eau.

2.2.9 Utiliser une serviette ou un tampon hygiénique (fille).

2.2.10 Changer de serviette ou tampon hygiénique si nécessaire (fille).

2.3 FAIRE SA TOILETTE.

2.3.1 Se laver les mains.

.1 Ouvrir les robinets.

.2 Régler la température de l'eau.

.3 Mouiller ses mains.

.4 Prendre du savon.

.5 Savonner ses mains.

.6 Rincer ses mains.

.7 Fermer les robinets.

.8 Essuyer ses mains.

.9 Replacer la serviette ou disposer du papier.

2.3.2 Se brosser les dents.

.1 Prendre sa brosse à dents.

.2 Ouvrir le tube de pâte dentifrice.

.3 Appliquer de la pâte dentifrice sur sa brosse à dents.

.4 Ouvrir le robinet d'eau froide.

2.2.5 Uriner dans la toilette.

2.2.6 Déféquer dans la toilette.

2.2.7 Utiliser le papier hygiénique.

2.2.8 Actionner la chasse d'eau.

2.2.9 Utiliser une serviette ou un tampon hygiénique (fille).

2.2.10 Changer de serviette ou tampon hygiénique si nécessaire (fille).

2.3 FAIRE SA TOILETTE.

2.3.1 Se laver les mains.

.1 Ouvrir les robinets.

.2 Régler la température de l'eau.

.3 Mouiller ses mains.

.4 Prendre du savon.

.5 Savonner ses mains.

.6 Rincer ses mains.

.7 Fermer les robinets.

.8 Essuyer ses mains.

.9 Replacer la serviette ou disposer du papier.

2.3.2 Se brosser les dents.

.1 Prendre sa brosse à dents.

.2 Ouvrir le tube de pâte dentifrice.

.3 Appliquer de la pâte dentifrice sur sa brosse à dents.

.4 Ouvrir le robinet d'eau froide.

.5 Brosser ses dents (surface interne et externe, en avant et en arrière).

.6 Eaplir son verre d'eau.

.7 Rincer sa bouche.

.8 Cracher dans le lavabo.

.9 Nettoyer sa brosse à dents.

.10 Fermer le robinet.

.11 Visser le bouchon sur le tube.

.12 Ranger ses effets.

.13 Essuyer sa bouche et ses mains.

2.3.3 Prendre un bain.

.1 Mettre en place le bouchon de la baignoire.

.2 Faire couler une certaine quantité d'eau dans la baignoire.

.3 Utiliser le savon et la débarbouillette.

.4 Se rincer.

.5 S'essuyer à l'aide d'une serviette.

2.3.4 Prendre une douche.

.1 Tendre le rideau de douche.

.2 Ouvrir les robinets.

.3 Régler la température de l'eau.

.4 Actionner le mécanisme de la douche.

.5 Prendre la débarbouillette.

.6 Mouiller la débarbouillette.

.7 Ouvrir la débarbouillette.

.8 Etendre la débarbouillette sur sa main.

.9 Prendre du savon et savonner la débarbouillette.

.10 Savonner et rincer ses joues et son front.

.11 Savonner et rincer sa bouche et son menton.

.12 Savonner et rincer ses oreilles.

.13 Savonner et rincer son cou.

.14 Savonner et rincer ses bras et ses aisselles.

.15 Savonner et rincer ses pieds et ses jambes.

.16 Savonner et rincer son tronc.

.17 Savonner et rincer ses parties génitales.

.18 Rincer la débarbouillette.

.19 Tordre la débarbouillette.

.20 Fermer le mécanisme de la douche.

.21 Fermer les robinets.

.22 S'essuyer avec une serviette.

.23 Ranger débarbouillette et serviette.

2.3.5 Se laver les cheveux.

.1 Ouvrir les robinets.

.2 Régler la température de l'eau.

.3 Mouiller ses cheveux.

.4 Verser dans sa main environ une cuillérée à table de shampoing.

.5 Faire mousser le shampoing partout dans ses cheveux.

.6 Frotter le cuir chevelu avec le bout des doigts.

.7 Rincer ses cheveux à fond. _____

.8 Répéter les opérations de .4 à .7. _____

.9 Fermer les robinets. _____

.10 Prendre une serviette. _____

.11 Assécher ses cheveux. _____

.12 Démêler ses cheveux. _____

.13 Ranger ses effets. _____

2.3.6 Se sécher les cheveux avec une serviette. _____

.1 S'envelopper la tête dans une serviette. _____

.2 Avec la serviette, frictionner le cuir chevelu. _____

.3 Frotter les cheveux jusqu'à ce qu'ils soient secs. _____

.4 Ranger sa serviette. _____

2.3.7 Se sécher les cheveux avec un séchoir portatif. _____

.1 S'envelopper la tête dans une serviette pour enlever le plus d'eau possible. _____

.2 Régler la chaleur du séchoir. _____

.3 Diriger la chaleur sur ses cheveux. _____

.4 Répéter jusqu'à ce que les cheveux soient secs. _____

.5 Fermer le séchoir. _____

.6 Ranger ses effets. _____

2.4 EFFECTUER CERTAINES AUTRES OPERATIONS RELATIVES A LA PROPRETE CORPORELLE.

2.4.1 Se moucher.

.1 Identifier le besoin de se moucher.

.2 Utiliser un mouchoir propre.

.3 Souffler dans le mouchoir avec son nez, une narine à la fois.

.4 Essuyer autour de son nez avec un mouchoir.

.5 Jeter le mouchoir de papier dans la poubelle après usage.

2.4.2 Se peigner les cheveux.

.1 Tenir le peigne du bon côté.

.2 Passer le peigne partout, de la racine des cheveux vers le bas.

2.4.3 Se brosser les cheveux.

.1 Tenir la brosse du bon côté.

.2 Brosser partout, de la racine des cheveux vers le bas.

2.4.4 Attacher ses cheveux.

2.4.5 Entretenir ses ongles.

.1 Frotter ses ongles avec une brosse.

.2 Récurer avec un bâton.

.3 Se couper les ongles (avec un coupe-ongles).

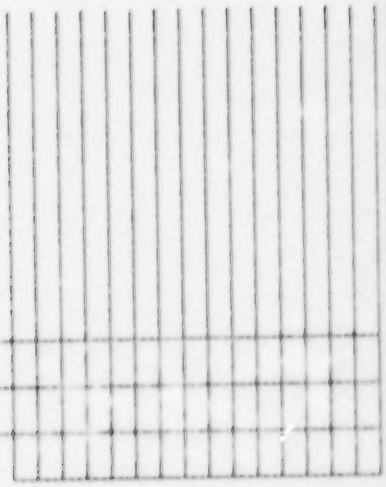
.4 Se limer les ongles.

2.4.6 Utiliser un désodorisant.

2.4.7 Utiliser un rince-bouche.

2.4.8 Utiliser un rasoir manuel.

2.4.9 Utiliser un rasoir électrique.



3 ACQUISITION DES HABILETÉS DE BASE SUR LE PLAN VESTIMENTAIRE.

3.1 SE DÉSHABILLER.

3.1.1 Enlever ses souliers.

3.1.2 Enlever ses bottes.

3.1.3 Enlever un vêtement par le bas.

3.1.4 Enlever un vêtement ouvert à l'avant.

3.1.5 Enlever un vêtement ouvert à l'arrière.

3.1.6 Enlever un vêtement par-dessus la tête.

3.1.7 Enlever un chapeau.

3.1.8 Enlever un capuchon.

3.1.9 Enlever des mitaines.

3.1.10 Enlever des gants.

3.1.11 Enlever un foulard.

3.1.12 Détacher une bande adhésive.

3.1.13 Détacher un bouton-pression.

3.1.14 Dégrafer des vêtements.

3.1.15 Faire usage d'une fermeture à glissière.

3.1.16 Déboutonner un vêtement.

3.1.17 Déboucler une ceinture.

3.1.18 Détacher une boucle de métal.

3.1.19 Détacher une épingle de sûreté.

3.1.20 Dénouer: un foulard, une ceinture.

3.1.21 Défaire une boucle de lacet, de ruban.

3.1.22 Délacer: un soulier, un patin.

3.2 S'HABILLER.

3.2.1 Chausser des souliers.

3.2.2 Chausser des bottes.

3.2.3 Associer la bonne chaussure au bon pied.

3.2.4 Enfiler par le bas un vêtement à une ouverture (jupe).

3.2.5 Enfiler par le bas un vêtement à deux ouvertures (pantalon).

3.2.6 Enfiler un vêtement ouvert à l'avant.

3.2.7 Enfiler un vêtement ouvert à l'arrière.

3.2.8 Enfiler un vêtement par-dessus la tête.

3.2.9 Mettre une ceinture.

3.2.10 Mettre un chapeau.

3.2.11 Mettre un capuchon.

3.2.12 Mettre des mitaines.

3.2.13 Mettre des gants.

3.2.14 Mettre un foulard.

3.2.15 Associer la bonne mitaine (gant) à la bonne main.

3.2.16 Attacher une bande adhésive. _____

3.2.17 Attacher un bouton-pression. _____

3.2.18 Attacher une agrafe. _____

3.2.19 Faire usage d'une fermeture à glissière. _____

3.2.20 Boutonner un vêtement dans l'ordre. _____

3.2.21 Boucler une ceinture. _____

3.2.22 Attacher une boucle de métal. _____

3.2.23 Attacher une épingle de sûreté. _____

3.2.24 Nouer: un foulard, une ceinture. _____

3.2.25 Faire une boucle sur un vêtement. _____

3.2.26 Boucler un lacet, un ruban. _____

3.2.27 Faire une boucle sous le menton. _____

3.2.28 Lacer: un soulier, un patin. _____

3.2.29 Identifier l'endroit et l'envers. _____

3.2.30 Identifier le devant et le dos. _____

3.2.31 S'habiller en respectant l'ordre séquentiel. _____

3.2.32 Enfiler des bas. _____

3.2.33 Enfiler des collants. _____

3.2.34 Mettre les pans d'un vêtement à l'intérieur d'un autre. _____

3.2.35 Enfiler une ceinture dans les ganses d'un vêtement. _____

3.2.36 Enfiler une combinaison de neige. _____

3.2.16 Attacher une bande adhésive.

3.2.17 Attacher un bouton-pression.

3.2.18 Attacher une agrafe.

3.2.19 Faire usage d'une fermeture à glissière.

3.2.20 Boutonner un vêtement dans l'ordre.

3.2.21 Boucler une ceinture.

3.2.22 Attacher une boucle de métal.

3.2.23 Attacher une épingle de sûreté.

3.2.24 Nouer: un foulard, une ceinture.

3.2.25 Faire une boucle sur un vêtement.

3.2.26 Boucler un lacet, un ruban.

3.2.27 Faire une boucle sous le menton.

3.2.28 Lacer: un soulier, un patin.

3.2.29 Identifier l'endroit et l'envers.

3.2.30 Identifier le devant et le dos.

3.2.31 S'habiller en respectant l'ordre séquentiel.

3.2.32 Enfiler des bas.

3.2.33 Enfiler des collants.

3.2.34 Mettre les pans d'un vêtement à l'intérieur d'un autre.

3.2.35 Enfiler une ceinture dans les ganses d'un vêtement.

3.2.36 Enfiler une combinaison de neige.

3.2.17 Reconnaître ses vêtements.

3.2.18 S'habiller dans un temps déterminé.

3.3 REMISER SOIGNEUSEMENT SES VETEMENTS A L'ENDROIT PREVU.

3.3.1 Reconnaître son casier à vêtements.

3.3.2 Aller chercher ses vêtements si nécessaire.

3.3.3 Accrocher ses vêtements.

3.3.4 Remettre un vêtement à l'endroit.

3.3.5 Penser à ranger ses vêtements après usage.

3.3.6 Plier ses vêtements

3.3.7 Ranger ses vêtements dans un tiroir.

3.3.8 Suspendre ses vêtements dans une penderie.

3.4 CHOISIR DES VETEMENTS APPROPRIES AU TEMPS ET A LA TEMPERATURE.

3.4.1 Reconnaître le temps qu'il fait.

3.4.2 Différencier les saisons.

3.4.3 Choisir ses vêtements selon la saison, le temps et la température.

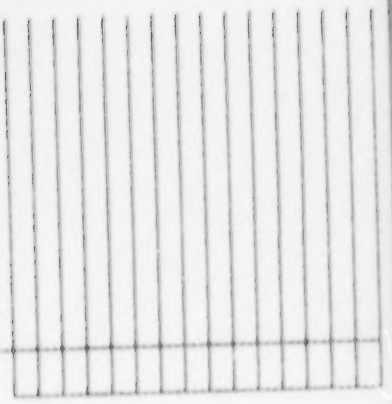
3.4.4 Signaler s'il a chaud ou froid.

3.5 CHOISIR DES VETEMENTS APPROPRIES A DIVERSES ACTIVITES ET CIRCONSTANCES.

3.5.1 Reconnaître diverses activités et circonstances.

3.5.2 Associer le vêtement à l'activité ou à la circonstance.

3.5.1 Reconnaître le besoin où ses vêtements sont sales et doivent être changés.



4 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE SUR LE PLAN DE LA SECURITE PHYSIQUE.

4.1 OBSERVER DES REGLES ELEMENTAIRES DE SECURITE PHYSIQUE A LA MAISON ET A L'ECOLE.

4.1.1 Signaler à l'adulte un malaise, une douleur ou une blessure.

4.1.2 Décrire les circonstances d'une blessure.

4.1.3 Connaître l'endroit où se trouve la trousse de secours.

4.1.4 Absorber un médicament avec l'approbation d'un adulte.

4.1.5 Connaître et se procurer les produits nécessaires aux premiers soins.

4.1.6 Se déplacer avec attention dans les endroits dangereux: escaliers, baignoire,...

4.1.7 Respecter les autres dans ses déplacements.

4.1.8 Regarder devant lui (elle) en marchant.

4.1.9 Assécher un plancher mouillé (glissant).

4.1.10 Marcher avec précaution sur un plancher mouillé.

4.1.11 Manipuler avec soin des objets pointus ou coupants: couteaux, ciseaux, etc.

4.1.12 Eviter les objets trop chauds: éléments d'une cuisinière, plat de cuisson, etc.

4.1.13 Eviter de porter des objets et des substances non comestibles à sa bouche: produits de nettoyage, produits pharmaceutiques, médicaments, etc.

4.1.14 Ranger tout objet nuisible.

4.1.15 Nettoyer son aire de travail en rangeant les objets aux endroits appropriés.

4.1.16 Verrouiller les portes quand il (elle) est seul(e).

4.1.17 Verrouiller et déverrouiller un cadenas.

4.1.18 Utiliser le téléphone en cas d'urgence (911) et demander de l'aide par l'intermédiaire de l'opératrice.

4.1.19 Participer à un exercice d'évacuation en cas d'incendie.

4.1.20 Marcher (ne pas courir) dans ses déplacements.

4.2 OBSERVER LES REGLES ELEMENTAIRES DE SECURITE PHYSIQUE A L'EXTERIEUR DE LA MAISON OU DE L'ECOLE.

4.2.1 Donner la main à l'adulte sur le trottoir et dans la rue.

4.2.2 Jouer et marcher sur le trottoir plutôt que dans la rue.

4.2.3 Regarder de chaque côté de la rue avant de traverser.

4.2.4 Traverser aux intersections dans la mesure du possible.

4.2.5 Connaître la signification des feux de circulation.

4.2.6 Traverser au feu vert ou au signal prévu pour les piétons.

4.2.7 Demander de l'aide si nécessaire.

4.2.8 Respecter le code des piétons.

4.2.9 Présenter sa carte d'identification, d'assurance-maladie ou d'assurance-sociale si nécessaire.

4.2.10 Donner son nom, son adresse et son numéro de téléphone si nécessaire.

4.2.11 Approcher prudemment un animal inconnu.

4.2.12 Vérifier l'état des trottoirs (glace,bris,etc) avant de s'y aventurer.

4.3 RESPECTER LES REGLES DE SECURITE USUELLES DANS LES BAINS PUBLICS.

4.3.1 Connaître l'utilité de la ligne de sécurité supportée par des bouées.

4.3.2 Expliquer à quoi sert la ligne de dénivellation entre la pente douce et la pente raide.

4.3.3 Monter et descendre dans l'escalier d'une piscine.

4.3.4 Monter et descendre dans l'échelle d'une piscine.

4.3.5 Identifier le bord des marches d'une piscine par leur couleur.

4.3.6 Connaître l'effet des planchers antidérapants.

4.3.7 Lire l'indication de la profondeur de l'eau.

4.3.8 Connaître l'utilité des lignes noires au fond de l'eau.

4.3.9 Suivre les directives du (de la) surveillant(e) avant d'utiliser le tremplin.

4.3.10 Identifier les postes de surveillance.

4.3.11 Identifier le (la) surveillant(e) pouvant agir comme sauveteur.

4.3.12 Sortir rapidement de la piscine à la demande du (de la) surveillant(e).

4.3.13 Utiliser un contenant de verre prudemment et seulement aux endroits prévus.

4.3.14 Eviter les bousculades dans la piscine et autour.

4.3.15 Utiliser les objets de secours (perche, bouée, planche).

4.3.16 Différencier la zone des spectateurs de celle des baigneurs.

4.3.17 S'abstenir de jeter dans la piscine toute matière pouvant nuire à la santé des baigneurs.

4.3.18 Observer les règles d'hygiène: éviter d'uriner, etc.

4.3.19 Prendre une douche avant et après la baignade.

4.3.20 Ne pas jeter dans la piscine des matières pouvant compromettre la sécurité des baigneurs.

4.3.21 Respecter les autres règles dans la pataugeoire.

4.3.22 Respecter les autres règles à la plage.

4.4 OBSERVER DES REGLES DE SECURITE AU MOMENT DE L'USAGE DES MOYENS DE TRANSPORT.

4.4.1 Reconnaître le numéro (ou le chauffeur) de son autobus d'écoliers.

4.4.2 Monter dans l'autobus d'écoliers et en descendre au moment prévu.

4.4.3 Rester assis(e) dans l'autobus scolaire.

4.4.4 Dans l'autobus scolaire, boucler sa ceinture de sécurité.

4.4.5 En auto, boucler sa ceinture de sécurité.

4.4.6 En auto, garder la tête et les bras à l'intérieur de la voiture.

4.4.7 En auto, garder une certaine distance entre lui (elle) et le chauffeur.

4.4.8 En auto, se garder d'ouvrir la portière lorsque le véhicule est en marche.

4.4.9 En auto, attendre l'arrêt du véhicule pour y monter ou en descendre.

4.4.10 Reconnaître le numéro de son autobus.

4.4.11 Monter dans l'autobus.

4.4.12 Dans l'autobus, demander une correspondance si nécessaire.

4.4.13 Dans l'autobus, demeurer assis(e) sur son siège durant le trajet.

4.4.14 Descendre de l'autobus au moment prévu.

4.4.15 Attendre le départ de l'[illegible] s'il (elle) doit traverser la rue.

4.4.16 Dans le métro, tenir la rampe de l'escalier mobile.

4.4.17 Dans le métro, identifier les directions.

4.4.18 Dans le métro, respecter les points de sécurité sur le quai.

4.4.19 Dans le métro, laisser sortir les gens avant d'entrer.

4.4.20 Eviter de jouer avec les portes du métro.

4.4.21 Dans le métro, tenir fermement le poteau ou les poignées d'appui s'il (elle) reste debout.

4.4.22 A bicyclette, rouler à droite de la rue.

4.4.23 A bicyclette, rouler en file indienne.

4.4.24 A bicyclette, signaler un changement de direction avec son bras.

4.4.25 A bicyclette, porter des vêtements de couleur vive afin d'être remarqué(e) par les automobilistes.

4.4.26 A bicyclette, s'assurer que ses vêtements n'entravent pas le mouvement de sa bicyclette.

4.4.27 Vérifier l'état de ses freins avant d'utiliser sa bicyclette.

4.4.28 Vérifier l'état des feux de signalisation sur sa bicyclette.

4.4.29 Signaler toute défectuosité de sa bicyclette à un adulte responsable.

4.4.30 A bicyclette, respecter les feux de circulation.

4.4.31 A bicyclette, s'arrêter au panneau "ARRET".

4.4.32 A bicyclette, suivre le sens du trafic.

4.4.33 Eviter de harceler les autres passagers.

4.4.34 Eviter de parler aux inconnus.

4.5 DONNER LA SIGNIFICATION DE DIVERS SYMBOLES OU LE SYMBOLE DE CERTAINES INDICATIONS RELIEES DE PRES OU DE LOIN A LA SECURITE.

4.5.1 Connaître les principaux symboles routiers.

.1 Police.

.2 Pompiers.

.3 Hôpital.

.4 Urgence.

.5 Taxi.

.6 Arrêt d'autobus.

.7 Interdit aux piétons.

.8 Interdit aux bicyclettes.

.9 Passage pour piétons.

.10 Feux rouge, jaune, vert.

.11 Ne pas jeter de déchets.

.12 Métro.

4.5.2 Connaître les symboles se rapportant aux produits usuels.

.1 Danger.

.2 Poison.

.3 Explosif.

.4 Inflammable.

.5 Corrosif.

.6 Peinture fraîche.

4.5.3 Connaître les principaux symboles rencontrés dans les endroits publics.

.1 Fermé

.2 Ouvert.

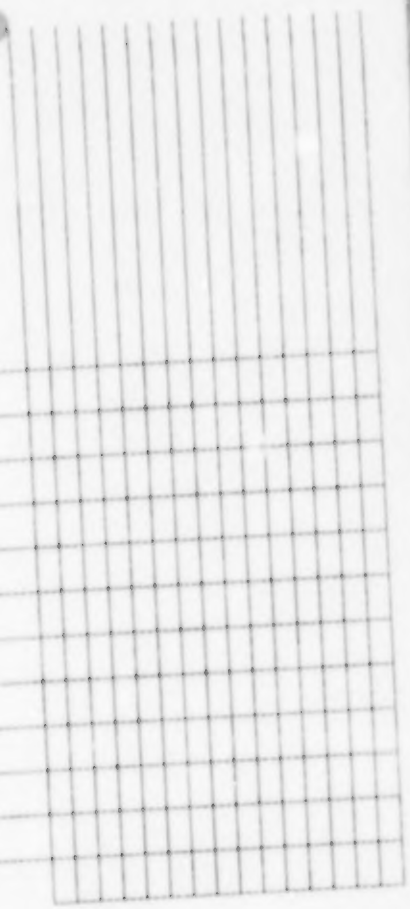
.3 Entrée.

.4 Sortie.

.5 Tirer.

.6 Pousser.

.7 Vestiaire.



.8 Téléphone.

.9 Hommes.

.10 Femmes - dames.

.11 Pharmacie.

.12 Toilettes.

.13 Défense de fumer.

.14 Sonner et entrer.

.15 Défense d'entrer.

.16 Restaurant.

.17 Gare au chien.

.18 Heures d'ouverture.

.19 Direction (flèche).

5 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE EN VUE DE REPONDRE A DIVERS STIMULI DE L'ENVIRONNEMENT.

5.1 REAGIR A L'AUDITION D'UN SON, D'UN BRUIT OU A LA VUE D'UN OBJET.

5.1.1 Chercher des yeux la source d'un son, d'un bruit.

5.1.2 Suivre des yeux un objet qui se déplace.

5.1.3 Tourner la tête en direction d'un son, d'un bruit.

5.1.4 Emettre un son, un bruit déjà entendu en vue d'attirer l'attention.

5.2 IDENTIFIER DES SONS ET DES BRUITS.

5.2.1 Reconnaître un son parmi un ensemble de sons.

5.2.2 Identifier la source d'un son.

5.2.3 Identifier des voix connues.

5.2.4 Identifier le son de l'alarme de feu.

5.2.5 Identifier les bruits des sirènes (ambulance, police,pompier).

5.2.6 Identifier la sonnerie du téléphone.

5.2.7 Identifier les sonneries de l'école.

5.2.8 Poser un geste ou une action en fonction d'un bruit ou d'un son entendu.

5.3 REAGIR AUX ODEURS DANGEREUSES.

5.3.1 Identifier l'odeur de la fumée.

5.3.2 Identifier l'odeur de brûlé.

5.3.3 Identifier l'odeur des produits inflammables.

5.3.4 En présence de ces odeurs, avisar un adulte responsable.

5.3.5 Manipuler avec soin les produits avant une odeur forte.

5.4 REAGIR AUX MOUVEMENTS OU PARTICIPER AUX ACTIVITES DE SON ENVIRONNEMENT.

5.4.1 Suivre des yeux les déplacements d'une personne.

5.4.2 Réagir quand on prononce son nom.

5.4.3 Venir à l'appel de son nom.

5.4.4 Tendre les bras vers une personne qui lui est familière.

5.4.5 Saisir des objets avec sa main.

5.4.6 Tendre des objets à quelqu'un.

5.4.7 S'avancer vers une personne qui lui est familière.

5.4.8 Imiter des gestes simples.

5.4.9 Taper des mains (applaudir).

5.4.10 Saluer de la main.

5.4.11 Accepter les consignes.

5.4.12 Exécuter une consigne simple.

5.4.13 Modifier un geste selon une consigne.

5.4.14 Exécuter une consigne double.

5.4.15 Exécuter une consigne triple.

5.4.16 Arrêter une activité sur une consigne.

5.4.17 Jouer avec une autre personne: adulte ou enfant.

5.4.18 S'intéresser aux jeux de groupe.

5.4.19 Avoir confiance en soi dans les jeux de groupe.

5.4.20 Marcher seul dans les corridors.

5.5 PRENDRE L'INITIATIVE DE DIVERSES ACTIONS DE LA VIE COURANTE.

5.5.1 Jouer seul quelques minutes (5 - 10 minutes).

5.5.2 Chercher un ami pour jouer.

5.5.3 Faire une promenade seul(e).

5.5.4 Aller seul(e) dans le voisinage.

5.5.5 S'offrir pour faire une course.

5.5.6 Faire de petits achats.

5.5.7 Répondre au téléphone.

5.5.8 Raconter un fait vécu.

5.5.9 Travailler seul(e) à une tâche.

5.5.10 Planifier son travail lui-même (elle-même).

5.5.11 Commencer un travail par lui-même (elle-même).

5.5.12 Terminer un travail par lui-même (elle-même).

5.5.13 Reprendre quotidiennement son travail de lui-même (d'elle-même).

5.5.14 Demander conseil lorsqu'il (elle) est en difficulté.

5.5.15 Prendre des décisions dans une situation familière.

5.5.16 Résister aux distractions pendant son travail.

5.5.17 Terminer une tâche commencée.

5.5.18 Terminer une tâche avant d'en commencer une autre.

5.6 RESPECTER CERTAINES EXIGENCES DE LA VIE EN GROUPE.

5.6.1 Distinguer ce qui lui appartient ou pas.

5.6.2 Prêter un de ses jouets.

5.6.3 Respecter une règle de jeu.

5.6.4 Attendre son tour dans un jeu de groupe.

5.6.5 Coopérer dans une activité.

5.6.6 Manifester un esprit d'équipe.

5.6.7 Faire preuve d'esprit de compétition dans un jeu ou une autre activité.

5.6.8 Accepter de perdre au jeu.

5.6.9 Rendre de petits services: ranger des pupitres, ramasser des papiers, etc.

5.6.10 Suivre le rythme d'une activité proposée.

5.6.11 Suivre le rythme du groupe dans ses déplacements.

5.7 RESPECTER CERTAINES EXIGENCES DE LA VIE EN SOCIETE.

5.7.1 Parler à voix basse dans certains lieux publics.

5.7.2 Arriver à l'heure convenue.

5.7.3 Etre assidu(e).

5.7.4 Commencer son travail à l'heure.

5.7.5 Faire des suggestions.

5.7.6 Donner son opinion et respecter celle des autres.

5.7.7 Assumer un rôle dans une activité quelconque.

5.7.8 Informer l'école de ses absences.

5.7.9 Etre poli(e) avec les adultes et les pairs.

5.7.10 Respecter les files d'attente.

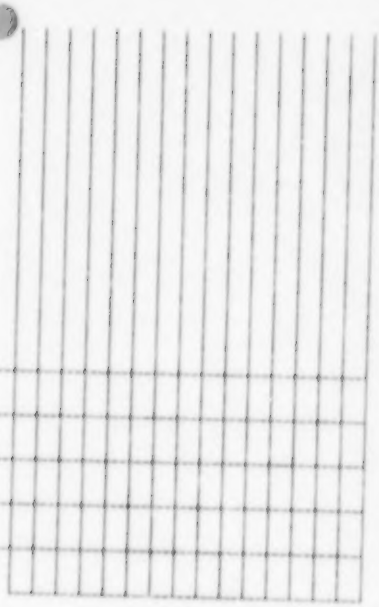


TABLE DES MATIERES

EVEIL AU RAISONNEMENT MATHEMATIQUE

	Objectifs généraux	Page
1.0	L'OBJET	1
2.0	LA CAUSALITE	34
3.0	L'ESPACE	36
4.0	LE TEMPS	43
5.0	LES MESURES	46
6.0	L'ARGENT	51

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

EVEIL AU RAISONNEMENT MATHEMATIQUE

I UTILISER LES OPERATIONS RELATIVES AUX OBJETS DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

1.1 ADMETTRE QUE LES OBJETS CONTINUENT D EXISTER EN DEHORS DE SON CHAMP VISUEL.

I 1.1.1 Suivre un objet des yeux à l intérieur de son champ visuel. _____

1.1.2 Reconnaître un objet familier même s il est partiellement caché. _____

1.1.3 Chercher un objet qui sort de son champ visuel. _____

1.1.4 Trouver un objet qu on a caché une seule fois devant lui (elle). _____

1.1.5 Trouver un objet dissimulé plusieurs fois devant lui (elle). _____

1.1.6 Retrouver un objet qui a d abord été caché devant lui (elle) avant d être déplacé plusieurs fois. _____

1.2 CONNAITRE LES QUALITES DES OBJETS.

II 1.2.1 Découvrir et/ou reconnaître que les objets ont: _____

III

.1 Des couleurs. _____

.2 Des dimensions. _____

.3 Des formes. _____

.4 Un poids. _____

.5 Des textures. _____

.6 Des propriétés (autres que précédemment). _____

.7 Des fonctions. _____

.8 Des éléments qui les composent. _____

1.2.2 Montrer un objet selon la qualité demandée: _____

.1 Couleur. _____

.2 Dimension. _____

II III .3 Forme. _____

.4 Poids. _____

.5 Texture. _____

.6 Autre propriété. _____

.7 Fonction. _____

.8 Eléments qui composent l'objet. _____

1.2.3 Nommer les qualités d'un objet: _____

.1 Couleur. _____

.2 Dimension. _____

.3 Forme. _____

.4 Poids. _____

.5 Texture. _____

.6 Autre propriété. _____

.7 Fonction. _____

.8 Eléments qui composent l'objet. _____

1.3 COMPARER CERTAINES QUALITES DES OBJETS. NOTE: Toutes les qualités des objets ne sont pas facilement comparables en terme de plus... ou moins... nous retiendrons donc les qualités suivantes: voir les sous-objectifs.

II III 1.3.1 Montrer un objet correspondant à une comparaison donnée au sujet des: _____

.1 Dimensions. _____

.2 Poids. _____

.3 Textures. _____

.4 Autres propriétés. _____

II III 1.3.2 Utiliser les termes exprimant une comparaison entre les objets.

.1 Dimensions.

.2 Poids.

.3 Textures.

.4 Autres propriétés.

1.4 EXPLORER LES RAPPORTS EXISTANT ENTRE LES OBJETS.

II 1.4.1 Entasser, enligner ou faire des figures avec des objets en établissant des rapports de ressemblance qui lui sont personnels et changeants.

1.4.2 Ordonner 2 ou 3 éléments en établissant des rapports de différence entre les qualités ou les propriétés des objets.

1.4.3 Comparer visuellement des quantités d'objets.

1.5 EXPLORER LES OPERATIONS RELATIVES AUX RAPPORTS ENTRE LES OBJETS.

III IV 1.5.1 Associer quelques éléments d'une sous-classe à leur classe principale, en faisant des rapports de ressemblance d'après:

.1 Les couleurs.

.2 Les dimensions.

.3 Les formes.

.4 Les poids.

.5 Les textures.

.6 D'autres propriétés.

.7 Les fonctions.

.8 Les éléments qui composent les objets à classer.

III IV | 1.5.2 Effectuer des classements selon un (1) critère déterminé: _____

.1 Spontanément par lui-même (elle-même). _____

.2 Imposé. _____

1.5.3 Dans un ensemble donné, identifier les objets ayant une propriété commune ou, le cas échéant, l'objet ayant une propriété différente des autres objets. _____

1.5.4 Utiliser un superlatif pour exprimer une comparaison entre les objets. _____

1.5.5 Ordonner quelques objets et intercaler ceux qui restent par tâtonnement, en établissant des rapports de différence entre: _____

.1 Les couleurs (nuances). _____

.2 Les dimensions. _____

.3 Les poids. _____

.4 Les textures. _____

.5 D'autres propriétés. _____

1.5.6 Faire correspondre une quantité d'objets à une autre (par paires terme à terme) en faisant des rapports d'équivalence. _____

IV 1.5.7 Accepter comme identiques deux quantités quel que soit l'arrangement de leurs éléments. _____

1.6 UTILISER LES OPERATIONS RELATIVES AUX RAPPORTS EXISTANT ENTRE LES OBJETS

V 1.6.1 Associer tous les éléments d'une sous-classe à leur classe principale d'après un (1) critère déterminé.
NOTE: Les objectifs 1.6.1 et 1.6.2 doivent être travaillés simultanément. _____

.1 Spontanément par lui-même (elle-même). _____

.2 Imposé. _____

V 1.6.2 Attribuer aux éléments d'un ensemble ou d'un sous-ensemble donné l'un des quantificateurs suivants:
NOTE: Les objectifs 1.6.1 et 1.6.2 doivent être travaillés simultanément.

.1 Tous.

.2 Quelques.

.3 Aucun.

.4 Un.

1.6.3 Comprendre le côté non exclusif d'une classe à résoudre.

1.6.4 Associer les éléments d'une sous-classe à leur classe principale sur 2 critères simultanés et prédéterminés.

.1 Spontanément par lui-même (elle-même).

.2 Imposé.

1.6.5 Ordonner systématiquement les objets selon:

.1 Leurs couleurs.

.2 Leurs dimensions.

.3 Leurs poids.

.4 Leurs textures.

.5 Autres propriétés.

1.7 CONSTATER UNE CERTAINE CONSERVATION PHYSIQUE DE LA SUBSTANCE ET DU POIDS.

III 1.7.1 En établissant des rapports d'équivalence, admettre que la matière solide peut subir une (1) modification de forme sans changer sa quantité.

1.7.2 En établissant des rapports d'équivalence, admettre qu'un liquide peut subir une (1) modification (dans ses contenants) sans changer sa quantité.

IV	1.7.3	En faisant des rapports d'équivalence, admettre que la matière solide peut subir une (1) modification de forme sans changer son poids.	
	1.7.4	En faisant des rapports d'équivalence, admettre que les liquides peuvent subir une (1) modification de forme sans changer de poids.	

1.8 CONSTATER ET UTILISER LE PRINCIPE DE LA CONSERVATION PHYSIQUE DE LA SUBSTANCE.

IV	1.8.1	En faisant des rapports d'équivalence, admettre que la matière solide peut subir de multiples modifications de forme sans changer sa quantité.	
	1.8.2	En faisant des rapports d'équivalence, admettre qu'un liquide peut subir de multiples modifications (dues aux contenants) sans changer sa quantité.	
	1.8.3	Anticiper que la matière reste inchangée même après des changements de forme.	

1.9 CONSTATER ET UTILISER LE PRINCIPE DE LA CONSERVATION PHYSIQUE DU POIDS.

V	1.9.1	En faisant des rapports d'équivalence, admettre que le poids de la matière reste inchangé même si elle subit des changements de forme.	
	1.9.2	Anticiper que le poids reste inchangé même après des changements de forme.	

1.10 S'INITIER À L'ASPECT QUANTITATIF DES NOMBRES.

IV	1.10.1	Comparer deux groupes d'objets de quantités égales, par correspondance biunivoque.	
	1.10.2	Comparer deux groupes d'objets de quantités inégales, par correspondance biunivoque.	

1.11 S'INITIER À L'ORDRE DES NOMBRES.

IV	1.11.1	Déterminer ce qui vient avant et ce qui vient après dans une suite logique.	
	1.11.2	Compléter une suite logique présentant une (1) différence.	

IV 1.11.3 Compléter une suite logique présentant deux (2) différences.

1.12 DÉGAGER LE CONCEPT DU NOMBRE 1.

IV 1.12.1 Associer la valeur cardinale 1 à la quantité correspondante.

1.12.2 Lire 1.

1.12.3 Écrire 1.

1.13 DÉGAGER LE CONCEPT DU NOMBRE 2.

IV 1.13.1 Associer la valeur cardinale 2 à la quantité correspondante.

1.13.2 Admettre que la quantité 2 est plus grande que la quantité 1.

1.13.3 Admettre que 2 se distingue de la valeur précédente (1), par 1 de plus.

1.13.4 Lire 2.

1.13.5 Écrire 2.

1.13.6 Associer les nombres ordinaux 1° et 2° aux éléments d'une série.

1.14 EFFECTUER LES OPÉRATIONS D'ADDITION ET DE SOUSTRACTION SUR LE NOMBRE 2 DANS DES SITUATIONS VARIÉES ET COURANTES.

IV 1.14.1 Reconnaître l'équivalence de deux ensembles d'objets indépendamment des différences perceptuelles.

1.14.2 Utiliser le symbole " = " et le terme " égal " pour signifier l'égalité de deux arrangements.

1.14.3 Ajouter un ou des éléments à une quantité d'objets donnée et constater que la quantité augmente.

1.14.4 Utiliser le symbole " + ", le terme " plus " pour signifier l'addition.

1.14.5 Opérer un ou des éléments à une quantité d'objets donnée et constater que la quantité diminue.

IV 1.14.6 Utiliser le symbole " - " et le terme " moins " pour signifier la soustraction.

1.14.7 Résoudre les opérations " 1 + 1 " et " 2 - 1 " par manipulation afin de solutionner un problème concret.

1.15 DEGAGER LE CONCEPT DES NOMBRES 3 A 9.

IV 1.15.1 Associer la valeur cardinale " 3 à 9 " à la quantité correspondante.

.1 Nombre vu 3

.2 Nombre vu 4

.3 Nombre vu 5

.4 Nombre vu 6

.5 Nombre vu 7

.6 Nombre vu 8

.7 Nombre vu 9

1.15.2 Admettre que la quantité 3 (à 9) est plus grande que les quantités précédentes.

.1 Nombre vu 3

.2 Nombre vu 4

.3 Nombre vu 5

.4 Nombre vu 6

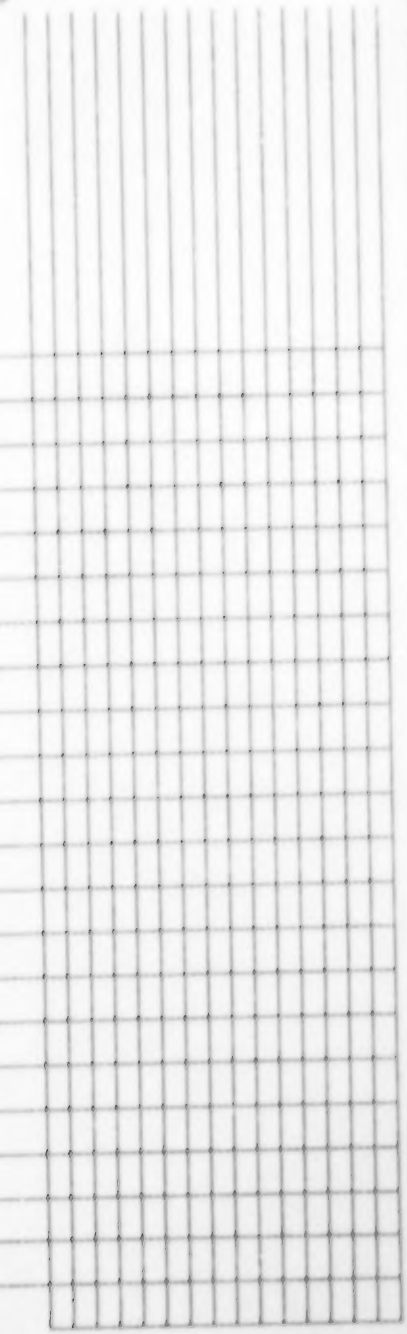
.5 Nombre vu 7

.6 Nombre vu 8

.7 Nombre vu 9

1.15.3 Admettre que la valeur 3 (à 9) se distingue de la précédente 2 (à 8) par 1 de plus.

.1 Nombre vu 3



.2 Nombre qui 4

.3 Nombre qui 5

.4 Nombre qui 6

.5 Nombre qui 7

.6 Nombre qui 8

.7 Nombre qui 9

1.15.4 Lire 1 à 9 !.

.1 Chiffre qui 3

.2 Chiffre qui 4

.3 Chiffre qui 5

.4 Chiffre qui 6

.5 Chiffre qui 7

.6 Chiffre qui 8

.7 Chiffre qui 9

1.15.5 Ecrire 1 à 9 !.

.1 Chiffre qui 3

.2 Chiffre qui 4

.3 Chiffre qui 5

.4 Chiffre qui 6

.5 Chiffre qui 7

.6 Chiffre qui 8

.7 Chiffre qui 9

IV 1.15.6 Associer le nombre ordinal 3e à 9e à l'élément correspondant dans une série.

.1 Nombre vu 3e _____

.2 Nombre vu 4e _____

.3 Nombre vu 5e _____

.4 Nombre vu 6e _____

.5 Nombre vu 7e _____

.6 Nombre vu 8e _____

.7 Nombre vu 9e _____

1.15.7 Trouver un nombre qui précède ou suit un autre ou qui se situe entre 2 autres jusqu'à 1 (à 9). _____

.1 Nombre vu 3 _____

.2 Nombre vu 4 _____

.3 Nombre vu 5 _____

.4 Nombre vu 6 _____

.5 Nombre vu 7 _____

.6 Nombre vu 8 _____

.7 Nombre vu 9 _____

1.15.8 Ordonner du plus petit au plus grand et vice versa, jusqu'à 5 (à 9). _____

.1 Nombre vu 3 _____

.2 Nombre vu 4 _____

.3 Nombre vu 5 _____

.4 Nombre vu 6 _____

.5 Nombre vu 7 _____

IV

.6 Nombre vu 8 _____

.7 Nombre vu 9 _____

1.15.9 Aligner ou empiler 5 (à 9) objets sur demande.
NOTE: reprendre à 1.15.1 pour les nombres 4 à 9 inclusivement. _____

.1 Nombre vu 5 _____

.2 Nombre vu 6 _____

.3 Nombre vu 5 _____

.4 Nombre vu 6 _____

.5 Nombre vu 7 _____

.6 Nombre vu 8 _____

.7 Nombre vu 9 _____

1.16 EFFECTUER LES OPERATIONS D'ADDITION ET DE SOUSTRACTION SUR LES NOMBRES 3 A 9 DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

IV

1.16.1 Résoudre les opérations d'addition dont les sommes sont inférieures à 10. _____

1.16.2 Résoudre des soustractions dont les premiers termes sont inférieurs à 10. _____

1.16.3 Maîtriser les complémentaires des nombres de 3 à 9 (objectif facultatif). _____

1.16.4 Trouver le terme manquant dans une addition dont la somme est inférieure à 10. _____

1.16.5 Trouver le terme manquant dans une soustraction dont le premier terme est inférieur à 10. _____

1.16.6 Choisir l'opération mathématique adaptée au problème impliquant des complémentaires de 3 à 9. _____

1.16.7 Effectuer une addition de plus de deux nombres dont la somme est inférieure à 10. _____

IV | 1.16.8 Effectuer une soustraction de plus de deux nombres dont le premier terme est inférieur à 10. _____

1.16.9 Associer les données d'un problème aux données de l opération requise quand les opérations sont complémentaires de 1 à 9. _____

1.17 MANIPULER LE NOMBRE CARDINAL 0 (ZERO).

IV | 1.17.1 Dans un groupe d ensembles donné, reconnaître l ensemble vide. _____

1.17.2 Attribuer la valeur cardinale 0 à un ensemble vide. _____

1.17.3 Lire 0. _____

1.17.4 Ecrire 0. _____

1.17.5 Admettre qu on ne change pas la quantité quand on additionne 0 à un nombre donné. _____

1.17.6 Admettre qu on ne change pas la quantité quand on soustrait 0 à un nombre donné.

1.17.7 Admettre qu'on obtient un ensemble vide(0) en enlevant entièrement une quantité.

1.17.8 Maîtriser les complémentaires impliquant le 0 (objectif facultatif). _____

1.18 DEGAGER LE CONCEPT DE DIZAINE.

V | 1.18.1 Regrouper des objets en paquets de 10. _____

1.18.2 Lire 10. _____

1.18.3 Ecrire 10. _____

1.18.4 Compter de 1 à 9 paquets de 10 objets, et les objets non regroupés, s'il y en a.

1.18.5 Associer de 1 à 9 paquets de 10 au nom et symbole de la dizaine correspondante.

.1 Un paquet _____

.2 Deux paquets _____

.3 Trois paquets _____

V .4 Quatre paquets

.5 Cinq paquets

.6 Six paquets

.7 Sept paquets

.8 Huit paquets

.9 Neuf paquets

1.18.6 Compter par 10 jusqu'à 90, et inversement.

.1 Compter par 10 jusqu'à 20

.2 Compter par 10 jusqu'à 30

.3 Compter par 10 jusqu'à 40

.4 Compter par 10 jusqu'à 50

.5 Compter par 10 jusqu'à 60

.6 Compter par 10 jusqu'à 70

.7 Compter par 10 jusqu'à 80

.8 Compter par 10 jusqu'à 90

1.19 DEGAGER LE CONCEPT DES NOMBRES 10 A 19.

V 1.19.1 Associer la valeur cardinale 10 (à 19) à la quantité correspondante.

.1 Nombre vaut 10

.2 Nombre vaut 11

.3 Nombre vaut 12

.4 Nombre vaut 13

.5 Nombre vaut 14

.6 Nombre vu 15 _____

.7 Nombre vu 16 _____

.8 Nombre vu 17 _____

.9 Nombre vu 18 _____

.10 Nombre vu 19 _____

1.19.2 Admettre que la quantité 10 (à 19) est plus grande que les quantités précédentes. _____

.1 Nombre vu 10 _____

.2 Nombre vu 11 _____

.3 Nombre vu 12 _____

.4 Nombre vu 13 _____

.5 Nombre vu 14 _____

.6 Nombre vu 15 _____

.7 Nombre vu 16 _____

.8 Nombre vu 17 _____

.9 Nombre vu 18 _____

.10 Nombre vu 19 _____

1.19.3 Admettre que la valeur cardinale 10 (à 19) se distingue de la valeur précédente 9 (à 18) par un (1) de plus. _____

.1 Nombre vu 10 _____

.2 Nombre vu 11 _____

.3 Nombre vu 12 _____

.4 Nombre vu 13 _____

.5 Nombre vu 14 _____

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu: 16

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.19.4 Lire 10 à 19 inclusivement. (Voir l'objectif 1.10.2)

.1 Nombre vu: 10

.2 Nombre vu: 11

.3 Nombre vu: 12

.4 Nombre vu: 13

.5 Nombre vu: 14

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu: 16

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.19.5 Ecrire 10 à 19 inclusivement. (Voir l'objectif 1.10.3)

.1 Nombre vu: 10

.2 Nombre vu: 11

.3 Nombre vu: 12

.4 Nombre vu: 13

.5 Nombre vu: 14

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu 16

.8 Nombre vu 17

.9 Nombre vu 18

.10 Nombre vu 19

1.19.6 Situer les chiffres du nombre 10 (à 19) selon leur valeur de position.

.1 Nombre vu 10

.2 Nombre vu 11

.3 Nombre vu 12

.4 Nombre vu 13

.5 Nombre vu 14

.6 Nombre vu 15

.7 Nombre vu 16

.8 Nombre vu 17

.9 Nombre vu 18

.10 Nombre vu 19

1.19.7 Associer le nombre ordinal 10e (à 19e) à l'élément correspondant dans une série.

.1 Nombre vu 10e

.2 Nombre vu 11e

.3 Nombre vu 12e

.4 Nombre vu 13e

.5 Nombre vu 14e

.6 Nombre vu 15e

.7 Nombre vu 16e

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.19.8 Trouver un nombre qui précède ou suit un autre ou situé entre 2 autres jusqu'à 10 (à 19).

.1 Nombre vu: 10

.2 Nombre vu: 11

.3 Nombre vu: 12

.4 Nombre vu: 13

.5 Nombre vu: 14

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu: 16

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.19.9 Ordonner du plus petit au plus grand et vice versa jusqu'à 10 (à 19).

.1 Nombre vu: 10

.2 Nombre vu: 11

.3 Nombre vu: 12

.4 Nombre vu: 13

.5 Nombre vu: 14

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu: 16

V

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.19.10 Aligner ou empiler 10 (à 19) objets sur demande.
NOTE: Reprendre à 1.19.1 pour les nombres 11 à 19.

.1 Nombre vu: 10

.2 Nombre vu: 11

.3 Nombre vu: 12

.4 Nombre vu: 13

.5 Nombre vu: 14

.6 Nombre vu: 15

.7 Nombre vu: 16

.8 Nombre vu: 17

.9 Nombre vu: 18

.10 Nombre vu: 19

1.20 EFFECTUER LES OPERATIONS D'ADDITION ET DE SOUSTRACTION SUR LES NOMBRES 10 A 19, DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

V

1.20.1 Résoudre des additions dont les sommes sont inférieures à 20.

1.20.2 Résoudre des soustractions dont les premiers termes sont inférieurs à 20.

1.20.3 Transcrire verticalement une opération mathématique.

1.20.4 Résoudre une opération verticale dont la somme de l'addition ou le premier terme de la soustraction sont inférieurs à 20.

V 1.20.5 Trouver le terme manquant dans une addition dont la somme est inférieure à 20.

1.20.6 Trouver le terme manquant dans une soustraction dont le premier terme est inférieur à 20.

1.20.7 Choisir l'opération mathématique adaptée au problème impliquant des additions ou des soustractions dont les sommes ou les premiers termes sont inférieurs à 20.

1.20.8 Effectuer une addition de plus de 2 nombres dont la somme est inférieure à 20.

1.20.9 Effectuer une soustraction de plus de 2 nombres lorsque le premier terme est inférieur à 20.

1.20.10 Associer les données d'un problème aux données des opérations requises quand la somme de l'addition ou le premier terme de la soustraction est inférieur à 20.

1.21 SAISIR LE CONCEPT DES NOMBRES 20 À 69 ET 80 À 89.

V 1.21.1 Associer la valeur cardinale 20 (à 69 et 80 à 89) à la quantité correspondante.

.1 Nombres sur le groupe 20 à 29.

.2 Nombres sur le groupe 30 à 39.

.3 Nombres sur le groupe 40 à 49.

.4 Nombres sur le groupe 50 à 59.

.5 Nombres sur le groupe 60 à 69.

.6 Nombres sur le groupe 80 à 89.

1.21.2 Admettre que la quantité 20 (à 69 et 80 à 89) est plus grande que les quantités précédentes.

.1 Nombres sur le groupe 20 à 29.

.2 Nombres sur le groupe 30 à 39.

.3 Nombres sur le groupe 40 à 49.

.4 Nombres sur le groupe 50 à 59.

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89. _____

1.21.3 Admettre que la valeur cardinale 20 (à 69 et 80 à 89) se distingue de la valeur précédente 19 (à 68 et 79 à 88) par un (1) de plus. _____

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89. _____

1.21.4 Lire 20 (à 69 et 80 à 89). _____

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89. _____

1.21.5 Ecrire 20 (à 69 et 80 à 89). _____

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89. _____

1.21.6 Situer les chiffres du nombre 20(à 69 et 80 à 89) selon leur valeur de position.

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89. _____

1.21.7 Associer le nombre ordinal 20e(à 69e et 80e à 89e) à l'élément qu'il représente dans une série. _____

.1 Nombres vus: le groupe 20e à 29e. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30e à 39e. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40e à 49e. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50e à 59e. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60e à 69e. _____

.6 Nombres vus: le groupe 80e à 89e. _____

1.21.8 Trouver un nombre qui précède ou suit un autre ou situé entre deux autres jusqu'à 20 (à 69 et 80 à 89). _____

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29. _____

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39. _____

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49. _____

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59. _____

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69. _____

V .6 Nombres vus: le groupe 80 à 89.

1.21.9 Ordonner du plus petit au plus grand et vice versa jusqu'à 20 (à 69 et 80 à 89).

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29.

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39.

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49.

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59.

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69.

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89.

1.21.10 Aligner ou empiler 20 (à 69 et 80 à 89) objets sur demande.
NOTE: Reprendre à 1.21.1 pour les nombres 21 à 69 et 80 à 89.

.1 Nombres vus: le groupe 20 à 29.

.2 Nombres vus: le groupe 30 à 39.

.3 Nombres vus: le groupe 40 à 49.

.4 Nombres vus: le groupe 50 à 59.

.5 Nombres vus: le groupe 60 à 69.

.6 Nombres vus: le groupe 80 à 89.

1.22 EFFECTUER LES OPERATIONS D'ADDITION ET DE SOUSTRACTION DE 20 A 69 ET 80 A 89 DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

V 1.22.1 Résoudre des additions sans retenue dont les sommes se situent entre 20 et 69 ou 80 et 89.

1.22.2 Résoudre des additions avec retenue dont les sommes se situent entre 20 et 69 ou 80 et 89.

1.22.3 Résoudre des soustractions sans emprunt dont les premiers termes se situent entre 20 et 69 ou 80 et 89.

V 1.22.4 Résoudre des soustractions avec emprunt dont les premiers termes se situent entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.5 Trouver le terme manquant dans une addition dont la somme se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.6 Trouver le terme manquant dans une soustraction dont le premier terme se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.7 Choisir l'opération mathématique adaptée au problème impliquant des additions ou des soustractions dont la somme ou le premier terme se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.8 Effectuer une addition de plus de 2 nombres dont la somme se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.9 Effectuer une soustraction de plus de 2 nombres lorsque le premier terme se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.22.10 Associer les données d'un problème aux données de ou des opérations requises quand la somme de l'addition ou le premier terme de la soustraction initiale se situe entre 20 et 69 ou 80 et 89. _____

1.23 DÉFAGER LE CONCEPT DES NOMBRES 70 À 79 ET 90 À 99.

V 1.23.1 Associer la valeur cardinale 70 (à 79 et 90 à 99) à la quantité correspondante. _____

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79. _____

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99. _____

1.23.2 Admettre que la quantité 70(à 79 et 90 à 99) est plus grande que les quantités précédentes. _____

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79. _____

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99. _____

V

1.23.3 Admettre que la valeur 70 (à 79 et 90 à 99) se distingue de la valeur précédente 69 (à 78 et 89 à 98) par un (1) de plus.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.23.4 Lire 70 (à 79 et 90 à 99)

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.23.5 Ecrire 70 (à 79 et 90 à 99).

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vu.: le groupe 90 à 99.

1.23.6 Situer les chiffres du nombre 70(à 79 et 90 à 99) selon leur valeur de position.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.23.7 Associer le nombre ordinal 70e(à 79e et 90e à 99e) à l'élément qu'il représente dans une série.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.23.8 Trouver un nombre qui précède ou suit un autre ou situé entre deux autres jusqu'à 70 (à 79 et 90 à 99).

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.23.9 Ordonner du plus petit au plus grand et vice versa jusqu'à 70(à 79 et 90 à 99).

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

V 1.23.10 Aligner ou empiler 70 à 79 et 90 à 99 objets sur demande.
NOTE: Reprendre à 1.23.1 pour les nombres 71 à 79 et 90 à 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79.

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99.

1.24 EFFECTUER LES OPERATIONS D'ADDITION ET DE SOUSTRACTION DE 70 A 79 ET DE 90 A 99 DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

V 1.24.1 Résoudre les additions dont les sommes se situent entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.2 Résoudre les soustractions dont les premiers termes se situent entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.3 Trouver le terme manquant dans une addition dont la somme se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.4 Trouver le terme manquant dans une soustraction dont le premier terme se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.5 Choisir l'opération mathématique adaptée au problème impliquant des additions ou des soustractions dont la somme ou le premier terme se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

V 1.24.6 Effectuer une addition de plus de 2 nombres dont la somme se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.7 Effectuer une soustraction de plus de deux nombres, lorsque le premier terme se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.24.8 Associer les données d'un problème aux données des opérations requises, quand la somme de l'addition ou le premier terme de la soustraction initiale se situe entre 70 et 79 ou 90 et 99.

.1 Nombres vus: le groupe 70 à 79

.2 Nombres vus: le groupe 90 à 99

1.25 DEGAGER LE CONCEPT DE CENTAINE.

V 1.25.1 Regrouper des objets en paquets de 100.

1.25.2 Lire 100.

1.25.3 Ecrire 100.

1.25.4 Compter de 1 à 9 paquets de 100 objets et les objets qui restent non groupés s'il y en a.

1.25.5 Associer le nombre de paquets de 100 obtenu au nom et au symbole de la centaine correspondante.

.1 Un paquet

.2 Deux paquets

.3 Trois paquets

.4 Quatre paquets

V .5 Cinq paquets

.6 Six paquets

.7 Sept paquets

.8 Huit paquets

.9 Neuf paquets

1.25.6 Compter par cent jusqu'à neuf cents, et inversement.

.1 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 200

.2 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 300

.3 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 400

.4 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 500

.5 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 600

.6 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 700

.7 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 800

.8 Nombres vus: compter par 100 jusqu'à 900

1.26 DEGAGER LE CONCEPT DES NOMBRES 100 A 999.

V 1.26.1 Associer la valeur cardinale 100 (à 999) à la quantité correspondante.

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

V

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.26.2 Admettre que la quantité 100 (à 999) est plus grande que les quantités précédentes.

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.26.3 Admettre que la valeur 100 (à 999) se distingue de la valeur précédente 99 (à 998) par un (1) de plus.

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

V

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.26.4 Lire 100 (à 999). (Voir l'objectif 1.25.2)

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.26.5 Ecrire 100 (à 999). (Voir l'objectif 1.25.3)

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

V

1.26.6 Situer les chiffres du nombre 100 (à 999) selon leur valeur de position.

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.26.7 Associer le nombre ordinal 100e (à 999e) à l'élément qu'il représente dans une série.

.1 Nombres vus: le groupe 100e à 199e.

.2 Nombres vus: le groupe 200e à 299e.

.3 Nombres vus: le groupe 300e à 399e.

.4 Nombres vus: le groupe 400e à 499e.

.5 Nombres vus: le groupe 500e à 599e.

.6 Nombres vus: le groupe 600e à 699e.

.7 Nombres vus: le groupe 700e à 799e.

.8 Nombres vus: le groupe 800e à 899e.

.9 Nombres vus: le groupe 900e à 999e.

V 1.26.8 Trouver le nombre qui précède ou suit un autre ou situé entre deux autres jusqu'à 100 (à 999). _____

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199. _____

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299. _____

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399. _____

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499. _____

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599. _____

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699. _____

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799. _____

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899. _____

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999. _____

1.26.9 Ordonner du plus petit au plus grand et vice versa jusqu'à 100 (à 999). _____

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199. _____

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299. _____

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399. _____

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499. _____

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599. _____

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699. _____

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799. _____

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899. _____

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999. _____

V 1.26.10 Aligner ou copier 100 (à 999) objets sur demande.
NOTE: Porter une attention particulière à l'écriture des nombres possédant un "0" en deuxième position.

.1 Nombres vus: le groupe 100 à 199.

.2 Nombres vus: le groupe 200 à 299.

.3 Nombres vus: le groupe 300 à 399.

.4 Nombres vus: le groupe 400 à 499.

.5 Nombres vus: le groupe 500 à 599.

.6 Nombres vus: le groupe 600 à 699.

.7 Nombres vus: le groupe 700 à 799.

.8 Nombres vus: le groupe 800 à 899.

.9 Nombres vus: le groupe 900 à 999.

1.27 EFFECTUER DES OPERATIONS DE MULTIPLICATION DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

V 1.27.1 Illustrer des opérations d'addition répétées.

1.27.2 Transcrire les opérations d'addition répétées.

1.27.3 Remplacer les opérations d'addition par une opération de multiplication.

1.27.4 Maîtriser les tables de multiplication.

1.27.5 Tenir compte du fait que multiplier un nombre par " 0 " donne un produit égal à " 0 ".

1.27.6 Tenir compte du fait que multiplier un nombre par " 1 " laisse l'identité de ce nombre inchangé.

1.27.7 Résoudre des problèmes de multiplication sans retenue dans lesquels l'un des facteurs n'a qu'un chiffre et le second plus d'un.

V	1.27.8	Multiplier un nombre par dix (10) ou par cent (100).	
	1.27.9	Résoudre des multiplications sans retenue dans lesquelles les deux facteurs ont 2 chiffres.	
	1.27.10	Résoudre des multiplications sans retenue dans lesquelles un des facteurs a 2 chiffres et le second plus de deux.	
	1.27.11	Résoudre des multiplications avec retenue.	
	1.27.12	Utiliser l'opération de multiplication quand les données d'un problème l'exigent.	
	1.28	EFFECTUER LES OPERATIONS DE DIVISION.	
V	1.28.1	Partager une quantité en parties égales.	
	1.28.2	Remplacer le partage par une opération de division.	
	1.28.3	Utiliser l'opération de division quand les données d'un problème l'exigent.	

2 UTILISER LES RELATIONS DE CAUSALITE DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

2.1 RECHERCHER LES EFFETS PRODUITS PAR SON ACTION.
NOTE: 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3 sont travaillés simultanément.

I
- 2.1.1 Agir avec sa bouche pour produire des effets sur les objets.
- 2.1.2 Agir avec ses mains pour produire des effets sur les objets.
- 2.1.3 Agir avec ses pieds pour produire des effets sur les objets.

2.2 CONSTATER ET RECHERCHER INTENTIONNELLEMENT LES CAUSES A L'EXTERIEUR DE LUI-MEME (D'ELLE-MEME).

II
- 2.2.1 Chercher des yeux la cause d'un bruit.
- 2.2.2 Explorer les objets pour découvrir les causes de leurs mouvements.
- 2.2.3 Repousser un obstacle pour atteindre un objet.
- 2.2.4 Agir pour provoquer des réactions chez l'adulte.
- 2.2.5 Utiliser la main de l'adulte pour agir sur les objets.

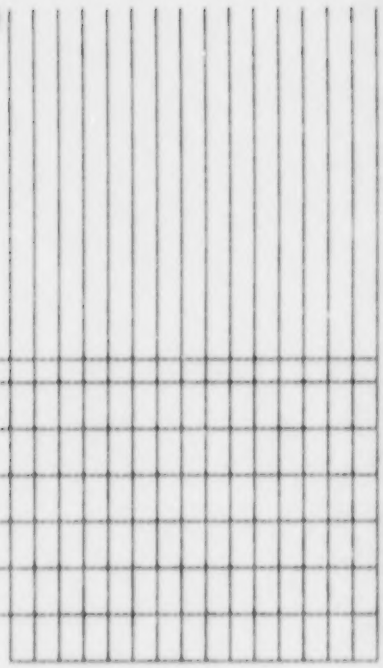
2.3 DECOUVRIR DES OUTILS POUR ATTEINDRE L'OBJET DESIRE OU POUR ENTRAINER L'EFFET VOULU EN FONCTION D'UN BESOIN.

II III
- 2.3.1 Tirer sur une corde rattachée à un objet pour l'amener à lui (elle) ou pour provoquer un effet donné.
- 2.3.2 Tirer sur un objet pour atteindre ce qui se trouve dessus.
- 2.3.3 Ajouter un prolongement à son bras afin d'atteindre l'objet désiré.
- 2.3.4 Utiliser un objet pour se hausser et atteindre ce qu'il(elle) désire.
- 2.3.5 Substituer un "outil" à un autre s'il n'est pas adéquat.
- 2.3.6 Remplacer un "outil" par un autre équivalent.

2.4 PRÉVOIR L'EFFET PROBABLE DE CERTAINS OBJETS OU DE CERTAINES SITUATIONS.

III IV V

- 2.4.1 Trouver la cause en présence d'un effet.
- 2.4.2 Associer la notion de danger à l'utilisation de certains produits.
- 2.4.3 Associer la notion de danger à l'utilisation de certains objets.
- 2.4.4 Associer la notion de danger à certaines situations.
- 2.4.5 Poser une action dans un but précis.



3 UTILISER LES OPERATIONS RELATIVES A L'ESPACE DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

3.1 DECOUVRIR QUE LUI-MEME (ELLE-MEME) ET LES OBJETS EXISTENT DANS UN ESPACE.

I

- 3.1.1 Tendre la main pour attraper les objets autour de lui (d'elle).
- 3.1.2 Déplacer les objets autour de lui (d'elle).
- 3.1.3 Explorer les configurations des objets avec ses sens.
- 3.1.4 Reconnaître les objets familiers présentés sous des angles inhabituels.

3.2 SE DEPLACER ET DEPLACER LES OBJETS VERS UN LIEU PRECIS.

II

- 3.2.1 Prendre des positions avec son corps.
- 3.2.2 Se déplacer en tenant compte des obstacles.
- 3.2.3 Se diriger vers un lieu déterminé.
- 3.2.4 Se déplacer d'un lieu précis à un autre avec un objet.
- 3.2.5 Projeter un objet vers un lieu déterminé.
- 3.2.6 Se déplacer en respectant la direction d'un groupe.
- 3.2.7 Se déplacer à l'intérieur et à l'extérieur d'un volume donné.

3.3 DECOUVRIR LES CARACTERISTIQUES SPATIALES DES OBJETS.

II

- 3.3.1 Découvrir ou reconnaître que les objets ont des dimensions. (Voir l'objectif 1.2.1.2)
- 3.3.2 Découvrir ou reconnaître que les objets ont des formes. (Voir l'objectif 1.2.1.3)
- 3.3.3 Reconnaître que les objets ont des faces.

3.4 SITUER LES OBJETS (ET LES PERSONNES) DANS L'ESPACE.

I II	3.4.1	Montrer un objet ou une personne dans une position donnée.
	3.4.2	Montrer, sur demande, l'une des faces d'un objet.
	3.4.3	Se placer ou placer un objet dans une position donnée.
	3.4.4	Nommer la position d'un objet.
	3.4.5	Utiliser le terme adéquat pour désigner les faces d'un objet.
	3.4.6	Montrer un objet selon sa localisation.
	3.4.7	Se placer ou placer un objet selon une localisation déterminée.
	3.4.8	Utiliser le terme adéquat pour désigner la localisation d'un objet.
	3.4.9	Montrer un objet situé à une distance exprimée par le terme "loin" ou "près".
	3.4.10	Se placer ou placer un objet selon une distance exprimée par le terme "loin" ou "près".
	3.4.11	Utiliser les termes désignant une distance déterminée.

3.5 SITUER LES OBJETS DANS L'ESPACE EN LES COMPARANT.

I II	3.5.1	Montrer un objet correspondant à une comparaison de dimensions. (Voir l'objectif 1.3.1.2)
	3.5.2	Utiliser les termes exprimant une comparaison de dimensions. (Voir l'objectif 1.3.2.2)
	3.5.3	Montrer un objet correspondant à une comparaison de distances.
	3.5.4	Utiliser les termes exprimant une comparaison de distances.
II V	3.5.5	Montrer les objets en mouvement selon leur direction donnée.

II V	3.5.6	Utiliser les termes exprimant les directions respectives des objets.	
	3.6	REPRESENTER OU RETROUVER LES NOTIONS SPATIALES ACQUISES.	
I	3.6.1	Donner des formes aux objets et personnes qu'il (elle) dessine ou construit.	
II V	3.6.2	Donner des dimensions aux objets et personnes qu'il (elle) dessine, construit ou avec lesquels il (elle) joue symboliquement.	
	3.6.3	Exprimer la distance entre les objets et les personnes qu'il (elle) dessine, construit ou avec lesquels il (elle) joue symboliquement.	
	3.6.4	Exprimer la localisation des objets et des personnes qu'il (elle) dessine, construit ou avec lesquels il (elle) joue symboliquement.	
II V	3.6.5	Donner une direction aux objets et aux personnes qu'il (elle) dessine, construit ou avec lesquels il (elle) joue symboliquement.	
II V	3.6.6	Reproduire de mémoire une image configurale.	
V	3.6.7	Percevoir une figure au sein d'un ensemble.	
	3.7	CONNAITRE LES FIGURES GEOMETRIQUES DE BASE.	
II V	3.7.1	Poirer des objets selon leurs formes.	
	3.7.2	Montrer les figures géométriques de base.	
	3.7.3	Nommer les figures géométriques de base.	
	3.7.4	Associer les figures géométriques à des objets du milieu familier.	
	3.8	CONNAITRE ET UTILISER LES NOTIONS D'INTERIEUR, D'EXTERIEUR ET DE FRONTIERE.	
II	3.8.1	Distinguer l'intérieur et l'extérieur d'un objet (3 dimensions).	
	3.8.2	Situer les régions intérieures et extérieures par rapport à une frontière (3 dimensions).	

III	3.8.3	Respecter les règles des jeux dont les limites sont signifiées avec des objets sur le sol (3 dimensions).
	3.8.4	Résoudre des problèmes présentés sous forme de jeux et comportant des chemins simples, des régions et des frontières (3 dimensions).
	3.8.5	Identifier les lieux sur une maquette représentant un endroit familier (3 dimensions).
	3.8.6	Suivre un tracé sur une maquette représentant un endroit familier (3 dimensions).
IV	3.8.7	Distinguer l'intérieur et l'extérieur d'une forme (2 dimensions).
	3.8.8	Situer les régions intérieures et extérieures par rapport à une frontière (2 dimensions).
	3.8.9	Respecter les règles des jeux dont les limites sont tracées sur le sol (3 dimensions).
	3.8.10	Résoudre des problèmes présentés sous forme de jeux et comportant des chemins simples, des régions et des frontières (2 dimensions).
	3.8.11	Identifier les lieux sur un plan représentant un endroit familier (2 dimensions).
	3.8.12	Suivre un tracé sur un plan représentant un endroit familier (2 dimensions).

3.9 CONNAITRE ET UTILISER LES NOTIONS DE GAUCHE ET DROITE.

III	3.9.1	Admettre qu'il (elle) utilise davantage un côté de son corps.
IV	3.9.2	Associer droite ou gauche au côté qu'il (elle) utilise le plus.
	3.9.3	Associer son côté droit et son côté gauche aux termes qui les expriment.
	3.9.4	Identifier ce qui est à droite et à gauche de lui-même (d'elle-même).
	3.9.5	Transposer droite et gauche d'un plan vertical à un plan horizontal.
	3.9.6	Se déplacer dans l'espace vers la droite et vers la gauche selon une consigne verbale.

V	3.9.7	Reproduire un déplacement dans l'espace (3.9.6) vers la droite ou vers la gauche sur une feuille de papier.
	3.9.8	Etre capable, à partir d'une consigne, de suivre ou d'exécuter un tracé impliquant les notions droite, gauche et à droite, à gauche.
	3.10	UTILISER OU ORGANISER L'ESPACE EN FONCTION D'UN BESOIN DONNE.
II	3.10.1	Placer des objets autour d'un autre objet.
	3.10.2	Placer des objets le long d'un mur ou d'un autre objet.
	3.10.3	Utiliser l'espace disponible dans une boite ou un plateau pour y placer tous les objets qu'il doit contenir.
III IV	3.10.4	Placer des objets en ligne.
	3.10.5	Placer des objets en rond.
	3.10.6	Dans un groupe déjà installé, faire une place à un(e) nouvel(le) arrivant(e).
	3.10.7	Se faire une place en respectant les autres dans un regroupement spontané.
	3.10.8	Choisir une activité en fonction de l'espace disponible.
	3.10.9	Conserver l'espace nécessaire pour effectuer une tâche donnée.
	3.10.10	Regrouper des tables pour agrandir la surface nécessaire à une tâche donnée.
	3.10.11	Déménager les objets encombrant l'espace nécessaire pour effectuer une activité occasionnelle.
	3.10.12	Remettre en place les objets qui ont dû être déplacés.
	3.10.13	Déménager ou sortir des objets d'un lieu en ajustant leur position et en tenant compte de leur dimension et de l'espace disponible.
	3.10.14	Déplacer ou déménager des objets en tenant compte des autres objets à éviter ou à déplacer pour y arriver.

III | 3.10.15 Transporter des objets encombrants et tenir compte des difficultés encourues.
IV
V | 3.10.16 Placer les meubles et les objets de manière à aménager un lieu répondant à des besoins spécifiques.

3.11 SUIVRE UN ORDRE SEQUENTIEL DANS L'ESPACE.

III | 3.11.1 Exécuter des déplacements physiques en respectant l'ordre d'une séquence donnée.

3.11.2 Exécuter des déplacements sur une maquette représentant un endroit familier en respectant l'ordre d'une séquence donnée.

3.11.3 Placer une ou des séries d'objets dans un ordre déterminé.

IV | 3.11.4 Exécuter des déplacements physiques en respectant l'ordre d'une séquence donnée, puis exécuter l'ordre inverse pour revenir au point de départ.

3.11.5 Exécuter des déplacements sur une maquette en respectant l'ordre d'une séquence donnée, puis exécuter l'ordre inverse pour revenir au point de départ.

3.11.6 Placer une série d'objets dans un ordre déterminé, puis dans l'ordre inverse.

V | 3.11.7 Exécuter des déplacements sur un plan, en respectant un ordre donné, puis exécuter l'ordre inverse pour revenir au point de départ.

3.11.8 Exécuter des déplacements physiques à partir d'un plan en respectant un ordre donné, puis exécuter l'ordre inverse pour revenir au point de départ.

3.12 S'ORIENTER A L'INTERIEUR D'UN RESEAU DE CHEMINS POSSIBLES.

III | 3.12.1 Trouver la bonne issue d'un labyrinthe simple (3 dimensions).

3.12.2 Trouver différentes manières de se rendre d'un lieu à un autre dans l'école.

3.12.3 Trouver différentes manières de se rendre d'un endroit à un autre sur une maquette.

IV | 3.12.4 Trouver la bonne issue d'un labyrinthe simple (2 dimensions).

IV	3.12.5	Trouver différentes manières de se rendre d'un lieu à un autre dans le quartier.
	3.12.6	Trouver le chemin le plus court pour se rendre d'un lieu à un autre dans les endroits connus.
	3.12.7	Trouver le chemin le plus court pour se rendre d'un endroit à un autre sur une maquette.
	3.12.8	Trouver l'issue d'un labyrinthe complexe (3 dimensions).
V	3.12.9	Trouver l'issue d'un labyrinthe complexe (2 dimensions).
	3.12.10	Trouver différentes façons de se rendre d'un lieu à un autre sur un plan.

3.13 CONSTATER LE PRINCIPE DE LA CONSERVATION DES LONGUEURS.

Nota: Avant de pouvoir constater la conservation des longueurs, l'élève devra avoir fait plusieurs expériences concernant les dimensions et les distances.

II III	3.13.1	Découvrir ou reconnaître que les objets ont des dimensions. (Voir 1.2.1.2)
	3.13.2	Montrer un objet selon la qualité de dimension demandée. (Voir 1.2.2.2)
	3.13.3	Montrer un objet correspondant à une comparaison donnée au sujet des dimensions. (Voir 1.3.1.1)
	3.13.4	Montrer un objet situé à une distance exprimée par les termes "loin" ou "près". (Voir 3.4.9)
	3.13.5	Se placer ou placer un objet selon une distance déterminée. (Voir 3.4.10)
	3.13.6	Montrer un objet correspondant à une comparaison de distances. (Voir 3.5.3)
IV	3.13.7	Constater l'égalité de deux trajets égaux bien que de configurations différentes.

4 UTILISER LES OPERATIONS RELATIVES AU TEMPS DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

I **4.1 FAIRE APPEL A SA MEMOIRE DANS DES SITUATIONS DE RECONNAISSANCE.**

4.1.1 Reconnaître les personnes qui s'occupent de lui (d'elle) tous les jours.

4.1.2 Associer à leur tâche respective les personnes qui s'occupent de lui (d'elle) tous les jours.

4.1.3 Dans un contexte familier, reconnaître des objets et des lieux significatifs.

II 4.1.4 Reconnaître les personnes qui s'occupent de lui (d'elle) à l'occasion.

4.1.5 Identifier les actions familières d'un jour, à savoir qu'il (elle) les vit.

4.1.6 Associer l'action précédente à l'action suivante parmi les activités quotidiennes significatives.

4.1.7 Etre conscient(e) du retour périodique des activités quotidiennes.

4.1.8 Anticiper les activités périodiques à l'intérieur de la journée.

III 4.1.9 Ordonner les activités quotidiennes significatives.

4.2 DISSOCIER LES NOTIONS "AVANT" ET "APRES".

II 4.2.1 Situer ce qui vient avant et après une activité familière.

III 4.2.2 Situer les termes exprimant le passé, le présent et le futur par rapport à une activité en cours.

IV 4.2.3 Utiliser les termes exprimant le passé, le présent et le futur par rapport à une activité en cours.

4.3 ORDONNER DES SEQUENCES TEMPORELLES.

II III 4.3.1 Ordonner les étapes des activités familières se déroulant dans un ordre déterminé.

III IV V 4.3.2 Mettre en ordre les étapes d'histoires ou de diverses situations non familières, mais plausibles.

III 4.3.3 Mettre en ordre les diverses étapes d'un travail donné.

IV
V

4.4 RELIER LES EVENEMENTS A DES TEMPS BREFS OU LONGS.

III 4.4.1 Entre deux évènements familiers, trouver celui qui prend moins ou plus de temps.

4.4.2 Entre deux évènements familiers, anticiper celui qui prendra moins ou plus de temps.

4.5 EXPERIMENTER LES NOTIONS DE VITESSE.

II 4.5.1 Reconnaître que les objets et les personnes se déplacent rapidement ou lentement.

4.5.2 Exécuter un déplacement exprimé par les termes "vite" et "lent".

4.5.3 Utiliser les termes exprimant une vitesse déterminée.

III 4.5.4 Montrer un objet ou une personne après avoir comparé sa vitesse à celle d'un(e) autre.

4.5.5 Exécuter un déplacement correspondant à une comparaison de vitesses.

4.5.6 Utiliser les termes exprimant une comparaison de vitesses.

4.5.7 Exécuter des gestes familiers dans un laps de temps déterminé.

IV 4.5.8 Constater la différence entre les distances parcourues par 2 objets ou 2
V personnes se déplaçant à des vitesses différentes pendant un même laps de temps.

4.5.9 Entre 2 objets ou 2 personnes se déplaçant à des vitesses différentes, anticiper lequel de ces objets ou personnes parcourra la plus grande distance dans un temps donné.

4.6 DEVELOPPER LES NOTIONS DE "JEUNE" ET "VIEUX".

III 4.6.1 Distinguer les individus jeunes et vieux à l'intérieur d'une même espèce.

III	4.6.2	Identifier les changements dus à la croissance et au vieillissement.	
IV V	4.6.3	Admettre qu'on ne peut pas comparer l'âge de deux individus en tenant compte exclusivement de leur grandeur et de leur aspect physique.	
	4.6.4	Admettre que les différences d'âge sont permanentes.	

5 UTILISER LES MESURES DE TEMPS, DE TEMPERATURE ET DE LONGUEUR (SELON LES CIRCONSTANCES) DANS DES SITUATIONS VARIEES ET COURANTES.

5.1 UTILISER LE CALENDRIER ET LES NOTIONS TEMPORELLES QUI S'Y RATTACHENT.

II 5.1.1 Identifier les actions familières d'une journée, à mesure qu'il (elle) les vit. (Voir l'objectif 4.1.5)

5.1.2 Associer l'action précédente à l'action suivante dans les activités quotidiennes significatives. (Voir l'objectif 4.1.6)

5.1.3 Etre conscient(e) du retour périodique des activités quotidiennes. (Voir l'objectif 4.1.7)

5.1.4 Anticiper les activités périodiques à l'intérieur de la journée. (Voir l'objectif 4.1.8)

III 5.1.5 Ordonner les activités quotidiennes significatives. (Voir l'objectif 4.1.9)

5.1.6 Associer une activité familière à la notion temporelle correspondante.

5.1.7 Désigner une activité familière correspondant à la notion temporelle énoncée.

5.1.8 Utiliser les termes exprimant les notions temporelles ayant trait à la journée.

5.1.9 Identifier les activités familières de la semaine ou d'une semaine donnée.

5.1.10 Etre conscient(e) du retour des activités hebdomadaires.

5.1.11 Se remémorer les activités hebdomadaires.

5.1.12 Anticiper les activités périodiques à l'intérieur de la semaine.

IV 5.1.13 Utiliser les termes exprimant les notions temporelles ayant trait à la semaine.
NOTE: Les objectifs 5.1.13, 5.1.14, 5.1.15, 5.1.16 sont travaillés simultanément

5.1.14 Nommer les jours de la semaine en ordre.
NOTE: Les objectifs 5.1.14, 5.1.15, 5.1.16, 5.1.17 sont travaillés simultanément

5.1.15 Relier les termes exprimant les notions temporelles aux jours de la semaine correspondants.

IV	5.1.16	Relier les noms des jours de la semaine aux activités hebdomadaires.	
IV V	5.1.17	Nommer les mois de l'année dans l'ordre. NOTE: Les objectifs 5.1.17, 5.1.18, 5.1.19, 5.1.20, 5.1.21 et 5.1.22 sont travaillés simultanément.	
	5.1.18	Associer les termes exprimant des notions temporelles aux mois correspondants.	
	5.1.19	Utiliser les termes exprimant des notions temporelles ayant trait aux mois.	
	5.1.20	Relier les mois de l'année aux fêtes qui les caractérisent.	
	5.1.21	Se remémorer les activités ou les fêtes du mois précédent.	
	5.1.22	Anticiper les activités ou les fêtes à l'intérieur d'un mois donné.	
	5.1.23	Situer les jours sur un calendrier.	
	5.1.24	Situer les dates sur un calendrier.	
	[illegible]	Relier le jour et la date sur un calendrier.	
	[illegible]	[illegible] les termes exprimant les notions temporelles ayant trait au calendrier.	
	5.1.27	Utiliser les notions temporelles relatives à l'année.	
	5.2	UTILISER L'HEURE COMME MESURE TEMPORELLE.	
III	5.2.1	Entre 2 événements familiers, déterminer celui qui prend moins ou plus de temps. (Voir l'objectif 4.4.1)	
	5.2.2	Entre 2 événements familiers, anticiper celui qui prendra moins ou plus de temps. (Voir l'objectif 4.4.2)	
	5.2.3	Associer visuellement la position des aiguilles de l'horloge à une activité familière attendue.	
IV	5.2.4	Associer la petite aiguille aux heures et la grande aiguille aux minutes.	
	5.2.5	Connaître le sens des aiguilles de l'horloge.	

IV	5.2.6	Lire l'heure juste sur une horloge à aiguilles.	
	5.2.7	Placer les aiguilles aux endroits appropriés pour indiquer l'heure juste.	
	5.2.8	Connaître l'emplacement des chiffres sur l'horloge.	
	5.2.9	Lire la demie de l'heure (30 minutes) sur une horloge à aiguilles.	
	5.2.10	Placer les aiguilles aux endroits appropriés pour indiquer la demie de l'heure.	
	5.2.11	Lire l'heure aux 5 minutes sur une horloge à aiguilles. NOTE: Avant d'entreprendre la lecture de l'heure aux 5 minutes, l'élève doit pouvoir: compter par 5 jusqu'à 60.	
	5.2.12	Placer les aiguilles aux endroits appropriés pour indiquer l'heure aux 5 minutes.	
	5.2.13	Lire l'heure sur un cadran à affichage numérique.	
	5.2.14	Lire la date sur une montre ou un cadran à affichage numérique.	
	5.2.15	Lire l'heure aux minutes sur une horloge à aiguilles.	
	5.2.16	Placer les aiguilles aux endroits appropriés pour indiquer l'heure aux minutes.	
V	5.2.17	A la lecture de l'heure sur une horloge à aiguilles, prévoir l'approche d'une heure donnée.	
	5.2.18	A la lecture de l'heure sur un cadran à affichage numérique, prévoir l'approche d'une heure donnée.	
	5.2.19	Relier des situations plus ou moins longues à des unités de mesure du temps.	
	5.2.20	Planifier certaines activités en fonction de la lecture de l'heure.	
	5.2.21	Utiliser l'heure sur la montre, l'horloge, le réveil-matin.	

5.3 UTILISER LES MESURES DE TEMPERATURE.

I	5.3.1	Identifier le froid et le chaud au toucher.
	5.3.2	Comparer la chaleur relative des objets par le toucher.
II	5.3.3	Situer les températures observées sur un thermomètre gradué en cinq zones (et non en degrés) et les comparer.
IV	5.3.4	Situer le point 0°C sur un thermomètre gradué.
	5.3.5	Situer les températures observées par rapport à 0°C sur un thermomètre gradué.
V	5.3.6	Lire les températures sur un thermomètre gradué. NOTE: Avant d'aborder la lecture des °C, l'élève doit pouvoir compter par dix et par deux jusqu'à 40.
	5.3.7	Interpréter la lecture des degrés centigrades.
	5.3.8	Adapter certains de ses gestes en fonction de la lecture de la température.

5.4 UTILISER LES MESURES DE LONGUEUR.

II III	5.4.1	Montrer un objet correspondant à une comparaison de dimensions. (Voir l'objectif 1.3.1.2)
	5.4.2	Montrer un objet correspondant à une comparaison de distances. (Voir l'objectif 3.5.3)
IV	5.4.3	Utiliser son corps pour évaluer les dimensions d'un objet ou une distance.
	5.4.4	Exprimer une mesure obtenue avec un moyen terme corporel.
	5.4.5	Rapporter une mesure obtenue avec un moyen terme corporel.
	5.4.6	Comparer deux mesures exprimées par un moyen terme corporel.
	5.4.7	Mesurer en utilisant une baguette ou une corde de même longueur que l'objet ou la distance à mesurer.

IV	5.4.8	Rapporter une mesure obtenue avec un moyen terme égal à la longueur mesurée.
	5.4.9	Comparer 2 mesures obtenues par des moyens termes égaux aux longueurs mesurées.
	5.4.10	Mesurer en indiquant une distance ou une dimension sur une baguette ou sur une corde plus longue que nécessaire.
	5.4.11	Rapporter une mesure obtenue par un repère indiqué sur une baguette ou sur une corde plus longue que nécessaire.
	5.4.12	Comparer 2 mesures obtenues par des repères indiqués sur une baguette ou sur une corde plus longue que nécessaire.
	5.4.13	Reporter une ou plusieurs fois une unité de mesure non conventionnelle sur une distance ou un objet pour le mesurer.
	5.4.14	Exprimer une mesure obtenue par le report d'une unité de mesure non conventionnelle.
	5.4.15	Rapporter une mesure obtenue par le report d'une unité de mesure non conventionnelle.
	5.4.16	Comparer deux mesures obtenues par le report d'une unité de mesure non conventionnelle.
V	5.4.17	Mesurer les dimensions d'un objet ou une distance à l'aide d'une règle graduée en centimètres.
	5.4.18	Exprimer les dimensions d'un objet ou une distance en "centimètres" ou en "mètres" selon les besoins.
	5.4.19	Rapporter une mesure à l'aide d'une règle.
	5.4.20	Comparer deux mesures exprimées en "centimètres" ou en "mètres".

6 CONNAITRE ET UTILISER L'ARGENT COMME MOYEN D'ECHANGE (DE TRANSACTION).

6.1 CONNAITRE L'UTILITE DE L'ARGENT.

I 6.1.1 Echanger des objets avec ses camarades.

II 6.1.2 Donner de l'argent pour obtenir l'objet qu'il (elle) désire.

6.2 CONNAITRE LE NOM DES PIECES ET DU PAPIER-MONNAIE.

III 6.2.1 Identifier les caractéristiques des pièces de monnaie.

6.2.2 Utiliser le nom usuel des pièces de monnaie.

6.2.3 Identifier les caractéristiques du papier-monnaie.

6.2.4 Utiliser le nom usuel du papier-monnaie.

6.3 TENIR COMPTE DE LA "VALEUR" DE L'ARGENT EN DIVERSES SITUATIONS.

III 6.3.1 Reconnaître que l'étiquette de prix sur un article indique sa valeur en argent.

6.3.2 Reconnaître que l'argent a de la valeur.

IV 6.3.3 Connaître la valeur relative des pièces de monnaie.

6.3.4 Connaître la valeur relative du papier-monnaie.

6.3.5 Lire les différentes étiquettes de prix.

V 6.3.6 Comparer la valeur de différents montants d'argent entre eux.

6.3.7 Déterminer le meilleur achat en présence de deux quantités égales à des prix différents.

6.3.8 Associer le montant d'argent en poche aux articles qu'il peut acheter.

6.3.9 Vérifier les éléments d'un coupon de caisse.

V 6.3.10 Repérer un montant à payer ou à percevoir sur un compte ou un chèque.

6.4 CONNAITRE LES EQUIVALENCES DES PIECES ET DU PAPIER-MONNAIE.

IV V 6.4.1 Effectuer les équivalences entre les pièces de 1, 5, 10 et 25 cents.

.1 Par association visuelle.

.2 Par comptage.

6.4.2 Effectuer les équivalences entre les billets de 1, 2, 5, 10, 20 et 50$.

.1 Par association visuelle.

.2 Par comptage.

6.4.3 Effectuer des équivalences en combinant billets de banque et pièces de monnaie.

6.5 DONNER UN MONTANT D'ARGENT DETERMINE.
NOTE: Avant d'aborder ces objectifs, l'élève doit savoir compter.

V 6.5.1 Donner un montant d'argent déterminé nécessitant la manipulation de pièces de monnaie seulement.
NOTE: Les objectifs 6.5.1 et 6.5.2 sont à travailler simultanément.

6.5.2 Donner un montant d'argent déterminé nécessitant la manipulation de billets de banque seulement.

6.5.3 Donner un montant d'argent déterminé nécessitant la manipulation de billets de banque et de pièces de monnaie.

6.6 RENDRE LA MONNAIE.

V 6.6.1 Rendre la monnaie en billets de banque seulement.

6.6.2 Rendre la monnaie en pièces de monnaie jusqu'à 1,00$.

6.6.3 Rendre la monnaie en billets de banque et en pièces de monnaie pour des montants supérieurs à 1,00$.

6.7 FAIRE DES OPERATIONS MATHEMATIQUES AVEC DE L'ARGENT AFIN DE RESOUDRE DES PROBLEMES CONCRETS.

V

6.7.1 Additionner des pièces de monnaie dont le total sera inférieur à 1,00$.

6.7.2 Additionner des pièces de monnaie dont le total sera supérieur à 1,00$.

6.7.3 Additionner entre eux des montants d'argent supérieurs à 1,00$.

6.7.4 Soustraire des montants d'argent de montants égaux ou inférieurs à 1,00$.

6.7.5 Soustraire des montants d'argent de sommes supérieures à 1,00$.

6.7.6 Effectuer des opérations combinées.

TABLE DES MATIERES

INITIATION AUX ARTS

MODULE: ARTS PLASTIQUES

	Objectifs généraux	Page
1.0	CONNAITRE LES PROPRIETES VISUELLES ET TACTILES DES OBJETS	1
2.0	REPRESENTER LES OBJETS PAR DIVERSES TECHNIQUES	4
3.0	REAGIR A LA REPRESENTATION D'OBJETS FAMILIERS	5
4.0	UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ARTS PLASTIQUES	6
5.0	S'EXPRIMER A L'AIDE DE TECHNIQUES ACQUISES	10

MODULE: ART DRAMATIQUE

	Objectifs généraux	Page
6.0	CONNAITRE LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE L'ACTION HUMAINE	12
7.0	REALISER QU'ON PEUT REPRESENTER DES ACTIONS	13
8.0	REAGIR A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES	14
9.0	UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ART DRAMATIQUE	15
10.0	REPRESENTER DES ELEMENTS DE SON MONDE INTERIEUR	17

MODULE: EDUCATION MUSICALE

	Objectifs généraux	Page
11.0	CONNAITRE LES PROPRIETES AUDITIVES DE L'ENVIRONNEMENT	19
12.0	PRENDRE CONSCIENCE QU'IL (ELLE) PEUT EMETTRE DES SONS	20
13.0	REAGIR A L'AUDITION DE SONS, DE RYTHMES, DE MELODIES	21
14.0	S'EXPRIMER PAR LE CHANT, LA DANSE, LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE	22

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

INITIATION AUX ARTS

1 CONNAITRE LES PROPRIETES VISUELLES ET TACTILES DES OBJETS.

1.1 RECONNAITRE LA COULEUR DES OBJETS.

1.1.1 Prêter attention à la caractéristique "couleur" des objets qui l'entourent.

1.1.2 Nommer les couleurs courantes:

.1 Bleu

.2 Vert

.3 Noir

.4 Jaune

.5 Orange

.6 Brun

.7 Rouge

.8 Blanc

.9 Violet

1.1.3 Associer le qualificatif de la couleur à l'objet.

1.2 RECONNAITRE LA FORME DES OBJETS.

1.2.1 Prêter attention à la caractéristique "forme" des objets qui l'entourent.

1.2.2 Nommer les formes courantes:

.1 Ronde

.2 Courbe

.3 Longue

.4 Carrée

.5 Droite

.6 Creuse

.7 Pointue

.8 Courte

1.2.3 Associer le qualificatif de la forme à l'objet.

1.3 RECONNAITRE LE VOLUME DES OBJETS.

1.3.1 Prêter attention à la caractéristique "volume" des objets qui l'entourent.

1.3.2 Nommer les volumes les plus courants:

.1 Gros

.2 Epais

.3 Large

.4 Grand

.5 Mince

.6 Petit

.7 Etroit

1.3.3 Associer le qualificatif du volume à l'objet.

1.4 RECONNAITRE LA TEXTURE DES OBJETS.

1.4.1 Prêter attention à la caractéristique "texture" des objets qui l'entourent.

1.4.2 Nommer les textures courantes:

.1 Doux

.2 Lisse

.3 Souple

.4 Glacé

.5 Piquant

.6 Dur

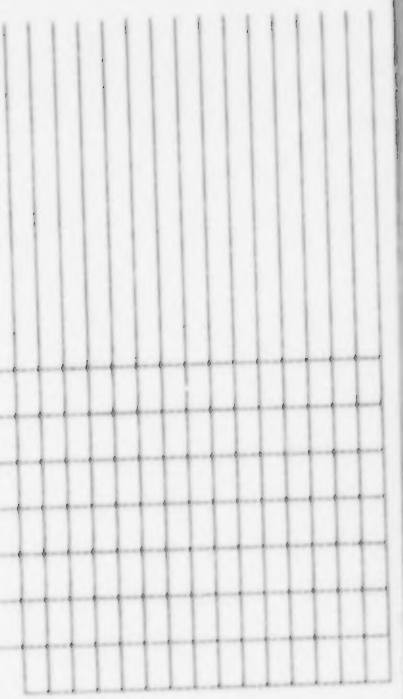
.7 Rigide

.8 Rugueux

.9 Mou

.10 Mat

1.4.3 Associer le qualificatif de la texture à l objet.



2 REPRÉSENTER LES OBJETS PAR DIVERSES TECHNIQUES.

2.1 FAIRE LE LIEN ENTRE L'OBJET ET SA REPRÉSENTATION EN 2 DIMENSIONS.

2.1.1 Arrêter son attention sur diverses illustrations (livres, journaux, panneaux publicitaires, emballages de produits, etc.)

2.1.2 Reconnaître l'objet représenté sur une image, un dessin ou une photographie.

2.2 FAIRE LE LIEN ENTRE L'OBJET ET SA REPRÉSENTATION EN 3 DIMENSIONS.

2.2.1 Arrêter son attention sur diverses représentations en trois dimensions (figurines, poupées, jouets, maquettes, etc.)

2.2.2 Reconnaître l'objet représenté par un jouet, une maquette, une figurine, etc.

3 REAGIR A LA REPRESENTATION D'OBJETS FAMILIERS.

3.1 REAGIR AUX REPRESENTATIONS D'OBJETS.

3.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui (livres, publicités, etc.)

3.1.2 Réagir à ses propres représentations (dessins, constructions, etc.)

3.2 MANIFESTER SA PREFERENCE POUR UNE COULEUR, UNE FORME, UN VOLUME, UNE TEXTURE.

3.2.1 Préférer certaines représentations exécutées par autrui à d'autres (ex un livre, une annonce, etc.)

3.2.2 Préférer certaines de ses productions personnelles à d'autres.

3.3 INDIQUER DES COMBINAISONS DE COULEURS ET DE FORMES QUI VONT BIEN ENSEMBLE.

4 UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ARTS PLASTIQUES.

4.1 EXECUTER CERTAINS GESTES TECHNIQUES AVEC (OU SUR) DU PAPIER.

4.1.1 Froisser du papier

.1 Librement

.2 En forme de boulettes, de saucisses, etc.

4.1.2 Déchirer du papier

.1 Librement

.2 En gros morceaux

.3 En petits morceaux

.4 En suivant une ligne

4.1.3 Découper du papier

.1 Librement

.2 En suivant une ligne droite

.3 En suivant une ligne courbe

.4 En suivant le contour d'une figure simple

.5 En suivant le contour d'une figure complexe

4.1.4 Plier du papier

.1 En deux

.2 En trois

.3 En quatre

.4 En accordéon (ribambelle)

4.1.5 Coller du papier

.1 En morceaux épars

.2 En morceaux superposés

.3 En morceaux juxtaposés

4.1.6 Ajourer du papier selon une technique précise.

4.2 UTILISER DE LA PEINTURE DIGITALE.

4.2.1 Tartiner une surface.

4.2.2 Faire un travail avec un seul doigt.

4.2.3 Changer de couleur.

4.3 UTILISER DE LA GOUACHE.

4.3.1 Tenir un pinceau.

4.3.2 Couvrir une surface d'une couleur.

4.3.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.

4.3.4 Peindre avec différents outils: brosse à dents, rouleau, éponge, cure-oreille, etc.

4.4 UTILISER DE L'AQUARELLE.

4.4.1 Tenir un pinceau.

4.4.2 Couvrir une surface d'une couleur.

4.4.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.

4.5 ACCOMPLIR DIVERS GESTES PARTICULIERS AU DESSIN.

4.5.1 Faire des gribouillis.

4.5.2 Tracer des lignes.

4.5.3 Dessiner des formes.

4.5.4 Colorier des surfaces.

4.6 EXECUTER DIVERSES ACTIONS DE MODELAGE ET DE SCULPTURE.

4.6.1 Bouchonner du papier.

4.6.2 Faire du modelage avec de la mie de pain.

4.6.3 Faire du modelage avec de la pâte à modeler.

4.6.4 Faire du modelage avec de l'argile (terre glaise).

4.6.5 Sculpter un pain de savon, un rutabaga ("navet") ou autre chose.

4.7 METTRE EN PRATIQUE DES TECHNIQUES D'ASSEMBLAGE ET DE CONSTRUCTION.

4.7.1 Assembler des pièces de papier et de carton, les plier et les coller.

4.7.2 Nouer des fils (laine, corde, fil métallique).

4.7.3 Construire quelque chose à l'aide de pièces de bois (cloutées).

4.8 ACCOMPLIR DES ACTIONS APPARENTEES A L'IMPRIMERIE.

4.8.1 Utiliser une matrice.

4.8.2 Employer la technique de "frottis".

4.8.3 Imprimer avec de la pâte à modeler.

4.8.4 Imprimer à l'aide de pochoirs. _____

4.8.5 Imprimer à l'aide de divers objets (cordes, bouchons de liège, etc) _____

4.9 APPLIQUER DIVERSES TECHNIQUES DE TISSAGE.

4.9.1 Tisser une surface au point de toile. _____

4.9.2 Varier les motifs. _____

4.9.3 Varier les couleurs. _____

5 S'EXPRIMER À L'AIDE DE TECHNIQUES ACQUISES.

5.1 CRÉER AVEC (SUR) DU PAPIER.

5.1.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. _____

5.1.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements. _____

5.2 CRÉER AVEC DE LA PEINTURE.

5.2.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. _____

5.2.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements. _____

5.3 CRÉER EN UTILISANT LE DESSIN.

5.3.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. _____

5.3.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements. _____

5.4 CRÉER PAR LE MODELAGE.

5.4.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. _____

5.4.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements. _____

5.5 CRÉER EN UTILISANT L'ASSEMBLAGE ET LA CONSTRUCTION.

5.5.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. _____

5.5.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements. _____

5.6 CREER PAR L IMPRIMERIE.

5.6.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.

5.6.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.

5.7 REPRESENTER UN OBJET, UNE IDEE, UN SENTIMENT PERSONNEL.

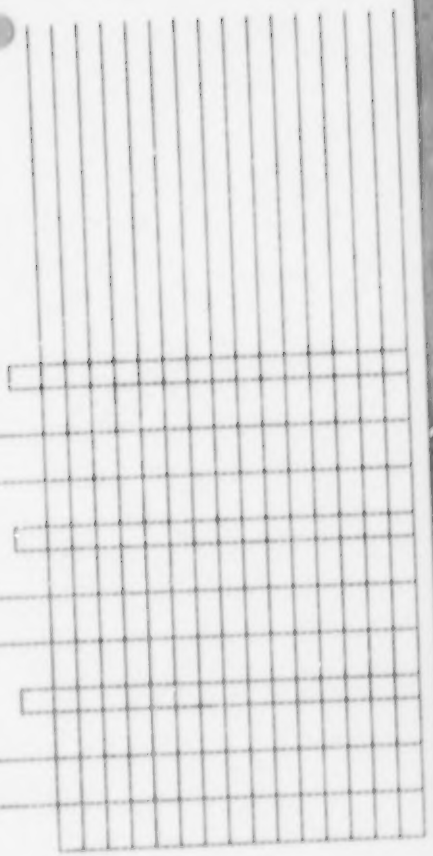
5.7.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.

5.7.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.

5.8 DECRIRE, NOMMER OU RACONTER CE QUI A ETE CREE.

5.8.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.

5.8.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.



a CONNAITRE LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE L'ACTION HUMAINE: VOIX, MIMIQUE, GESTE, POSITION, MOUVEMENT SE DEROULANT DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE.

a.1 PRETER ATTENTION A UNE ACTION DE QUELQUES MINUTES.

a.1.1 Suivre une action des yeux.

a.1.2 Ecouter des bruits environnants.

a.2 OBSERVER UNE SITUATION OU LE DEROULEMENT D'UNE ACTION (PLUS LONG QUE a.1).

a.2.1 Manifester qu'il (elle) remarque les détails.

a.2.2 Tenter de raconter ou de décrire ce qui a été vu ou entendu.

a.3 COMPRENDRE LA SIGNIFICATION DE DIVERS TONS ET MODES D'UTILISATION DE LA VOIX.

a.3.1 Réagir lorsqu'on lui parle.

a.3.2 Réagir lorsqu'il (elle) entend parler.

a.4 COMPRENDRE LA SIGNIFICATION DE DIVERS GESTES OU MIMIQUES.

a.4.1 Réagir lorsqu'on s'adresse à lui (elle).

a.4.2 Réagir lorsqu'il (elle) voit des gens s'adresser à d'autres.

a.5 COMPRENDRE QU'UNE ACTION VA ARRIVER.

7 REALISER QU'ON PEUT REPRESENTER DES ACTIONS: MARIONNETTE, CHANSON, MIME ...

7.1 FAIRE LE LIEN ENTRE UNE ACTION ET SA REPRESENTATION.

7.1.1 Reconnaître une action illustrée par une marionnette.

7.1.2 Reconnaître une action représentée par une image ou une séquence d'images fixes.

7.2 FAIRE LE LIEN ENTRE UN ETRE ANIME OU UNE ACTION ET LEUR EVOCATION MIMEE.

7.2.1 Evoquer un animal ou un personnage par l'imitation de l'une de ses caractéristiques: cri, voix, démarche, détail vestimentaire, etc.

7.2.2 Identifier une action par un mime qui la représente.

7.3 FAIRE LE LIEN ENTRE UNE ACTION ET SON EVOCATION VERBALE.

7.3.1 Désigner une action évoquée dans le contexte d'un conte, d'un récit ou d'une histoire.

7.4 DISTINGUER LE REEL DE L'IMAGINAIRE.

8 REAGIR A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES.

8.1 REAGIR VERBALEMENT OU NON A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES: (PLAISIR, CRAINTE, INTERET ...).

8.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui, comme spectateur(trice).

8.1.2 Réagir à ses propres représentations.

8.2 MANIFESTER SES PREFERENCES DANS LE DOMAINE DE L'EXPRESSION DRAMATIQUE.

9 UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ART DRAMATIQUE.

9.1 COORDONNER SES GESTES ET MIMIQUES POUR IMITER DES ETRES ANIMES.

9.1.1 Reproduire un geste de quelqu'un, un son, une mimique, une position du corps, etc. _____

9.1.2 Imiter un personnage ou un animal. _____

9.1.3 Coordonner ses gestes, ses mimiques avec ceux des autres élèves lors d'activités collectives d'expression dramatique. _____

9.2 COORDONNER SES GESTES ET MIMIQUES POUR SIMULER DES ACTIONS.

9.2.1 Simuler une action. _____

9.2.2 Simuler une série d'actions selon une séquence déterminée. _____

9.2.3 Coordonner ses gestes, ses mimiques avec ceux des autres élèves lors d'activités collectives d'expression dramatique. _____

9.3 MAITRISER SA VOIX.

9.3.1 Reformuler une histoire fictive ou réelle qu'on vient de lui raconter. _____

9.3.2 Contrôler le volume de sa voix. _____

9.3.3 Contrôler l'intonation de sa voix. _____

9.3.4 Changer sa voix pour évoquer divers personnages. _____

9.4 MAITRISER DIVERSES TECHNIQUES EN CHANTANT OU EN RECITANT.

9.4.1 Réciter le déroulement d'une action ou d'une série d'actions. _____

9.4.2 Réciter (9.4.1) à haute voix. _____

9.4.3 Accompagner son récit de gestes et de gestes.

9.4.4 [illegible] activités collectives d'expression

9.5 MAÎTRISER DIVERSES TECHNIQUES VOCALES POUR CHANTER.

9.5.1 Réciter le déroulement d'une action ou d'une série d'actions.

9.5.2 Chanter 9.5.1 à haute voix.

9.5.3 Contrôler le débit verbal et le volume de sa voix en chantant.

9.5.4 Coordonner son débit lors d'activités collectives de chant.

9.6 MAÎTRISER LES TECHNIQUES POUR UTILISER LES MARIONNETTES.

9.6.1 Actionner une marionnette avec quelques gestes simples.

9.6.2 Coordonner les mouvements et les paroles de la marionnette.

9.6.3 Coordonner les paroles et les gestes de sa marionnette avec ceux d'autres élèves lors d'activités collectives.

9.7 COMBINER DES TECHNIQUES POUR PRÉSENTER DES JEUX DRAMATIQUES.

9.7.1 Improviser dans un jeu dramatique.

9.7.2 Jouer son rôle (gestes et paroles) au moment requis, avec l'intonation et la dynamique requises.

10 REPRESENTER DES ELEMENTS DE SON MONDE INTERIEUR.

10.1 IMITER DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.

10.1.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels au modèle suggéré.

10.1.2 Inventer une imitation en l'absence d'un modèle.

10.2 MIMER DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.

10.2.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels au modèle suggéré.

10.2.2 Inventer des gestes de mime en l'absence d'un modèle.

10.3 RECITER OU RACONTER

10.3.1 Reformuler une histoire.

10.3.2 Raconter une histoire inventée.

10.4 CHANTER OU DIRE DES COMPTINES.

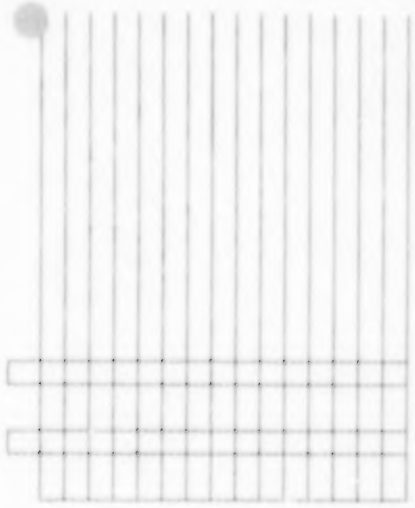
10.4.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels à une chanson.

10.4.2 Improviser une chanson, une comptine.

10.5 MANIPULER DES MARIONNETTES POUR REPRESENTER A SA FACON DES ACTIONS, DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.

10.5.1 Suggérer des modifications et des ajouts pour une représentation de théâtre de marionnettes à laquelle il (elle) prendra part.

10.5.2 Imaginer une action ou une situation pouvant être représentée à l'aide de marionnettes.



10.6 COMBINER DES TECHNIQUES POUR EVOQUER QUELQUE CHOSE DE PERSONNEL.

10.7 DECRIRE, NOMMER, RACONTER CE QU'IL (ELLE) A REALISE EN ART DRAMATIQUE.

11 CONNAITRE LES PROPRIETES AUDITIVES DE L'ENVIRONNEMENT.

11.1 DEMONTRER QU'IL (ELLE) ENTEND LES BRUITS OU LES SONS DE L'ENVIRONNEMENT.

11.1.1 Ecouter ou prêter attention à un bruit ou à un son. _____

11.1.2 Se tourner vers la source d'un bruit ou d'un son. _____

11.1.3 Reproduire un bruit ou un son ou tenter de l'imiter avec sa bouche. _____

12 PRENDRE CONSCIENCE QU'IL (ELLE) PEUT EMETTRE DES SONS, DES BRUITS, ETC... AVEC SA VOIX OU AVEC DES INSTRUMENTS DIVERS.

12.1 DIFFERENCIER LA VOIX PARLEE ET LA VOIX CHANTEE.

12.1.1 Percevoir les contrastes entre la voix parlée et la voix chantée (homme, femme, enfant).

12.2 RECONNAITRE DIFFERENTS TEMPOS.

12.2.1 Différencier les tempos (lent, modéré, rapide).

12.2.2 Reconnaître des tempos lents, des tempos modérés et des tempos rapides.

12.3 RECONNAITRE ET UTILISER DES STRUCTURES RYTHMIQUES AUDIBLES SIMPLES.

12.3.1 Faire la différence entre le son et le silence.

12.3.2 Reconnaître des structures rythmiques audibles simples.

12.3.3 Reproduire quelques structures rythmiques audibles simples.

13 REAGIR A L AUDITION DE SONS, DE RYTHMES, DE MELODIES.

13.1 RECONNAITRE DES SONS DE DIFFERENTS REGISTRES.

13.1.1 Reconnaitre des sons graves et des sons aigus.

13.1.2 Reconnaitre des sons du registre grave et du registre aigu.

13.2 RECONNAITRE ET UTILISER L ORGANISATION D UNE SERIE DE SONS.

13.2.1 Différencier une organisation sonore ascendante et une organisation sonore descendante.

13.2.2 Reconnaitre des sons répétés de même hauteur.

14 S'EXPRIMER PAR LE CHANT, LA DANSE, LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE.

14.1 BATTRE DES MAINS EN SUIVANT UN RYTHME.

14.2 FREDONNER UNE CHANSON.

14.2.1 Fredonner l air, la mélodie d une chanson.

14.2.2 Réaprises les paroles d une chanson.

14.3 CHANTER EN GROUPE.

14.3.1 Chanter en suivant le rythme et la vitesse du groupe.

14.4 DANSER EN GROUPE.

14.4.1 Exécuter des pas de danse librement.

14.4.2 Exécuter des pas de danse sur une chorégraphie.

14.5 EXECUTER DIVERS MOUVEMENTS.

14.5.1 Suivre un rythme personnel.

14.5.2 Suivre un rythme imposé.

14.6 UTILISER DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE.

14.6.1 Produire des sons avec des instruments.

14.6.2 Produire des sons organisés en mélodie avec des instruments.

TABLE DES MATIERES

COMMUNICATION ORALE ET NON ORALE

		Page
	Objectifs généraux	
1.0	REALISER DES INTERACTIONS ELEMENTAIRES AVEC AUTRUI ET AVEC L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE	1
2.0	EXPRIMER DES CONTENUS SEMANTIQUES DE BASE DANS DES CONTEXTES REELS ET VARIES	4
3.0	COMBINER DIFFERENTS ELEMENTS DE LA LANGUE ET AMELIORER L'INTELLIGIBILITE DE SA PAROLE EN CHERCHANT A ETRE MIEUX COMPRIS(E)	11
4.0	AMELIORER SES HABILETES COMME LOCUTEUR(TRICE) ET COMME INTERLOCUTEUR(TRICE)	21
5.0	FAIRE USAGE DES REGLES DE LA CONVERSATION ET ENRICHIR SON VOCABULAIRE EN VIVANT DES "EXPERIENCES PRATIQUES ET VARIEES" PAR UNE "APPROCHE INTEGREE"	25
6.0	SUPPLEER A DES DIFFICULTES D'ELOCUTION EN COMMUNIQUANT EGALEMENT PAR DES MOYENS NON ORAUX	28

COMMUNICATION ECRITE

		Page
	Objectifs généraux	30
7.0	LIRE AVEC COMPREHENSION	32
8.0	LIRE DES SIGNES PICTOGRAPHIQUES ET DES EXPRESSIONS D'USAGE COURANT	33
9.0	S'INITIER A L'ECRITURE	36
10.0	APPLIQUER LES ACQUISITIONS DU LANGAGE ECRIT DANS DIVERSES SITUATIONS COURANTES DE COMMUNICATION	

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

LANGAGE ET COMMUNICATION

1 REALISER DES INTERACTIONS ELEMENTAIRES AVEC AUTRUI ET AVEC L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE.

1.1 MANIFESTER DE L'INTERET A INTERAGIR QUAND ON S'ADRESSE A LUI (ELLE).

1.1.1 Accepter les contacts physiques avec autrui.

1.1.2 Regarder, porter brièvement attention à une personne avec qui il (elle) est en contact.

1.1.3 Répondre et prendre plaisir aux contacts verbaux lorsqu'accompagnés de contacts physiques. Réagir soit par un sourire, une recherche de contact visuel, des vocalisations, etc.

1.1.4 Répondre aux contacts verbaux, soit par un sourire, une recherche de contact visuel, des vocalisations, etc.

1.2 MANIFESTER DES INTENTIONS DE COMMUNICATION DE FACON SIMPLE.

1.2.1 Chercher à initier la communication en attirant l'attention de l'adulte. (Manifestations possibles: lancer un objet, émettre des sons, faire un geste tout en regardant l'adulte.)

1.2.2 Manifester son opposition, protester.

1.2.3 Recourir à l'adulte:

.1 pour amener celui-ci à exécuter une action, pour obtenir de l'aide;

.2 pour atteindre un objet hors de sa portée;

.3 pour attirer son attention sur un objet, en le pointant par exemple ou en allant le donner à l'adulte.

1.3 UTILISER DES OBJETS ET JOUETS FAMILIERS DE FACON FONCTIONNELLE.

1.3.1 Regarder les objets placés devant lui (elle). Suivre des yeux les mouvements des objets et des personnes.

1.3.2 Chercher à atteindre des objets, les manipuler, les explorer de différentes façons sans toujours les utiliser adéquatement: _____

.1 Faire la même action avec différents objets (ex.: agiter tous les objets). _____

.2 Faire différentes actions avec le même objet (ex.: l'agiter, le porter à sa bouche, le rouler...). _____

1.3.3 Avoir une action différenciée et appropriée avec les objets et jeux familiers. _____

1.4 MANIFESTER UN DEBUT DE COLLABORATION SOCIALE DANS DES JEUX IMPLIQUANT LA RECIPROCITE (PRINCIPE DE BASE DU DIALOGUE). ☐

1.4.1 Sous incitation et avec encouragement de la part de l'adulte, "prendre son tour" à une ou deux reprises dans une activité où chacun(e) à "tour de rôle" doit faire une action. _____

1.4.2 Prendre son tour dans l'action à trois reprises ou plus. _____

1.5 MANIFESTER UN DEBUT DE COLLABORATION SUR LE PLAN DE LA CONVERSATION. ☐

1.5.1 Réaliser l'échange conversationnel par le contact visuel avec l'adulte ou avec un autre enfant. _____

1.5.2 Prendre un tour dans la communication, en utilisant une forme pré-linguistique: vocalisations, onomatopées, gestes... _____

1.6 EMETTRE DES VOCALISATIONS, DES SYLLABES, DES GESTES AYANT UNE SIGNIFICATION. ☐

1.6.1 Faire des jeux vocaux, babiller avec des intentions ludiques, sans association claire à un référent. _____

1.6.2 Tenter d'imiter des sons, des onomatopées, des bruits d'animaux. _____

1.6.3 Utiliser intentionnellement et à des fins de communication, des formes non conventionnelles de langage, c.-à-d. "sons particuliers" et "gestes personnels" associés cependant à un référent. _____

1.7 ATTACHER UNE SIGNIFICATION A PLUSIEURS MOTS ET EXPRESSIONS FAMILIERES EN ETANT SOUTENU(E) PAR LE CONTEXTE.

1.7.1 Anticiper ce qui va survenir à l'intérieur des activités de la routine. _____

1.7.2 Manifester par l'action ou par la mimique qu'il (elle) attache une signification adéquate à des termes fréquents et simples, soit: _____

.1 son propre nom _____

.2 au terme "non!", à l'expression "fais pas" _____

.3 à des salutations: "Bye Bye" _____

1.7.3 Manifester par l'action, par la mimique ou par la direction de son regard qu'il (elle) attache une signification adéquate à des noms de personnes ou d'objets liés à son environnement immédiat. _____

2 EXPRIMER DES CONTENUS SEMANTIQUES DE BASE DANS DES CONTEXTES REELS ET VARIES.

2.1 FAIRE DES JEUX SYMBOLIQUES.

2.1.1 Associer des images ou des photos aux objets ou aux personnes auxquels elles correspondent.

2.1.2 Représenter un objet par un autre.

2.1.3 Jouer à faire semblant.

2.2 COMPRENDRE ET EXPRIMER EN CONTEXTE FONCTIONNEL QUELQUES NOMS D'OBJETS ET DE PERSONNES LIES A SES INTERETS ET PRESENTS DANS SON ESPACE-TEMPS (ICI, MAINTENANT).

2.2.1 Sélectionner un objet familier parmi d'autres, sur demande verbale, dans un contexte fonctionnel.

2.2.2 Identifier quelques personnes qui lui sont proches, à partir de leur nom, en contextes signifiants.

2.2.3 Identifier quelques parties du corps; d'abord sur lui (elle), ensuite sur un(e) autre (poupée, pairs, images).

2.2.4 Produire une ébauche de noms d'objets ou de personnes, sous incitation et suite à un modèle verbal.

2.2.5 Utiliser spontanément, dans divers contextes appropriés quelques noms d'objets familiers (parties du corps, aliments, vêtements, jouets) et des noms de personnes proches.

2.3 UTILISER DANS DES SITUATIONS APPROPRIEES DES TERMES EXPRIMANT L'OPPOSITION, LE REFUS.

2.3.1 Manifester son opposition par un refus physique (résistance, absence de collaboration).

2.3.2 S'opposer à quelqu'un ou refuser une situation ou un objet qui ne lui plait pas:

.1 par un geste conventionnel (balancement de la tête, bouger l'index de gauche à droite);

.2 en utilisant les mots "non", "pas", "veux pas".

2.4 COMPRENDRE ET UTILISER DANS DES SITUATIONS APPROPRIEES DES TERMES EXPRIMANT LA "RECURRENCE".

2.4.1 Manifester qu'il (elle) comprend le sens des termes: "encore", "un autre".

2.4.2 Exprimer le besoin de réapparition d'un objet, ou d'une action par l'utilisation des termes: "encore", "un autre".

2.5 UTILISER DES EXPRESSIONS SIMPLES DE SALUTATIONS, DES MARQUES DE POLITESSE.

2.5.1 Répondre par un geste ou par la parole à des salutations de personnes très familières, soit au moment de l'accueil, ou du départ (Ex: Allô, salut, bye bye...):

.1 Par le geste "Bye Bye";

.2 Par la parole "Allô", "Bye Bye", "Bonjour", etc.

2.5.2 Répondre par un geste ou par la parole aux salutations de différentes personnes.

2.5.3 Prendre l'initiative de saluer, à l'arrivée ou au départ, des personnes de son entourage.

2.5.4 Dire "merci" en situation appropriée.

2.5.5 Répondre adéquatement à la question "Quel est ton nom?" ou "Comment t'appelles-tu?" (sans pour autant utiliser une prononciation parfaite):

.1 Dire son prénom.

.2 Dire son nom au complet.

2.6 COMPRENDRE ET UTILISER DANS DES SITUATIONS APPROPRIEES DES VERBES EXPRIMANT DES ACTIONS ASSOCIEES A SES INTERETS, SES BESOINS OU A DES EVENEMENTS FRAPPANTS PRESENTS DANS SON ESPACE-TEMPS (ICI, MAINTENANT).

2.6.1 Manifester qu'il (elle) comprend des verbes d'action en exécutant des consignes verbales dans des situations de la vie quotidienne:

.1 Exécuter des actions familières avec son groupe, tandis que l'enseignant(e) prend soin de nommer l'action.

.2 Exécuter individuellement une action familière à partir d'une directive verbale et gestuelle.

.3 Exécuter une action familière à partir d'une directive verbale seulement. ____

2.6.2 Utiliser des verbes d'action à des fins de communication: ____

.1 Pour demander une action. ____

.2 Pour commenter un événement. ____

.3 Pour "décrire" des actions ou une scène. ____

2.7 COMPRENDRE ET UTILISER DES TERMES EXPRIMANT DES SENSATIONS INTERNES.

2.7.1 Identifier de façon non verbale une sensation interne vécue par lui (elle) au moyen d'une réaction appropriée: signe, mimique, geste d'acquiescement au mot employé par quelqu'un d'autre pour décrire cette sensation. ____

2.7.2 Identifier au moyen d'une "réaction appropriée" une sensation interne vécue par un camarade ou un adulte à partir d'indices situationnels. ____

2.7.3 Exprimer à un interlocuteur une sensation interne vécue par lui (elle) ou par un autre: ____

.1 En faisant un geste significatif. ____

.2 Par un terme approprié. ____

2.8 COMPRENDRE ET UTILISER DE FAÇON FONCTIONNELLE DES TERMES EXPRIMANT LA "NON-EXISTENCE".

2.8.1 Manifester qu'il (elle) comprend le sens des termes "fini", "parti", "y en a plus", par ses mimiques, par l'exploration du regard, par son attitude, etc... ____

2.8.2 Commenter ou informer autrui sur l'absence d'un objet, d'une action, d'une personne: ____

.1 En utilisant un geste significatif. ____

.2 En utilisant les mots "fini", "parti", "n'a plus". ____

2.9 COMPRENDRE ET UTILISER DE FAÇON FONCTIONNELLE DES EXPRESSIONS INDIQUANT LE LIEU.

2.9.1 Exécuter des consignes impliquant des notions de lieu en étant supporté(e) par le contexte.

2.9.2 Exprimer une relation de lieu simple, en employant l'expression de lieu appropriée, soit: "ici", "là", "en haut", "en bas".

2.9.3 Lorsque le contexte fournit peu de support, exécuter des consignes simples, impliquant les expressions de lieu:

.1 en bas

.2 en haut

.3 dans

.4 sur, dessus

.5 sous, dessous

.6 en avant, devant

.7 en arrière, derrière

2.9.4 Exprimer une relation de lieu en désignant simplement le nom de l'endroit ou de l'objet impliqué dans cette relation (sans pour autant utiliser le "terme locatif").

2.9.5 Exprimer une relation de lieu entre deux objets par l'utilisation du terme "locatif" approprié, soit:

.1 dans

.2 dessus (sur)

.3 dessous (sous)

.4 en avant ou devant

.5 en arrière ou derrière

.6 ou par deux noms (une relation de lieu étant sous-entendue)

2.10 COMPRENDRE ET UTILISER DE FACON FONCTIONNELLE DES TERMES EXPRIMANT LA POSSESSION.

2.10.1 Manifester qu'il (elle) comprend le lien d'appartenance exprimé dans des expressions telles que "À Julie", "à moi", "à toi", etc...

2.10.2 Utiliser en contexte approprié des expressions indiquant l'appartenance:

.1 un nom propre

.2 à + un nom propre

.3 à moi, à toi, à lui

2.11 COMPRENDRE ET UTILISER EN CONTEXTE APPROPRIE DES TERMES EXPRIMANT L'ATTRIBUTION.

2.11.1 Manifester qu'il (elle) comprend le sens de certains qualificatifs élémentaires tels que: gros/petit, grand/petit, sale/propre, beau/pas beau, chaud/froid, pareil/pas pareil, etc...

2.11.2 Exprimer des attributs élémentaires, tels que: gros/petit, grand/petit, sale/propre, beau/pas beau, belle/pas belle, dur/mou, chaud/froid, pareil/ pas pareil, etc...

2.12 COMPRENDRE ET UTILISER EN CONTEXTES APPROPRIES DES NOTIONS DE QUANTITE.

2.12.1 Manifester qu'il (elle) comprend des termes simples indiquant la quantité, soit: un peu/beaucoup, un/deux.

2.12.2 Exprimer des notions simples de quantité, soit: un peu/beaucoup, un/deux... dans des situations où il (elle) a à demander, à faire un choix, à informer.

2.13 COMPRENDRE ET UTILISER DES TERMES EXPRIMANT DES EMOTIONS TELLES QUE LA COLERE, LA JOIE, LA PEUR, LA SURPRISE.

2.13.1 Exprimer par des mimiques, des gestes, des intonations variées qu'une émotion est ressentie (colère, joie, tristesse, peur, surprise...).

2.13.2 Identifier de façon non verbale une émotion éprouvée au moyen d'un signe, d'une mimique ou d'un geste d'acquiescement au mot avancé par quelqu'un d'autre pour décrire cette émotion.

2.13.3 Réagir de façon adaptée aux sentiments qu'il (elle) perçoit. _____

2.13.4 Identifier de façon non verbale les émotions exprimées par ceux (celles) qui l'entourent, adultes ou enfants, au moyen d'un signe, d'une mimique ou d'un geste d'acquiescement au mot avancé par quelqu'un d'autre pour décrire cette émotion.

2.13.5 Exprimer une émotion qu'il (elle) perçoit chez lui (elle) ou chez un(e) autre par des expressions appropriées: _____

.1 Fâché _____

.2 Content _____

.3 Triste ou a de la peine _____

.4 A peur _____

.5 Aime, n'aime pas _____

2.14 FAIRE DE LA RENEGATION.

2.14.1 Répondre avec discernement à des questions ou à des "assertions" entraînant un "oui" ou un "non". _____

2.14.2 Manifester par une mimique qu'il (elle) se rend compte que quelqu'un a dit quelque chose de faux ou d'absurde. _____

2.14.3 Nier, réfuter une assertion qui lui semble fausse (issue d'un commentaire ou d'une question de l'adulte) en utilisant des expressions telles que: "ce n'est pas", "c'est pas", c'est pas vrai", etc. _____

2.15 REPONDRE, ENGAGER, ET MAINTENIR LA CONVERSATION.

2.15.1 Participer à l'échange conversationnel en répondant de façon orale ou non orale _____

.1 quand l'adulte s'adresse à lui (elle) _____

.2 quand un pair s'adresse à lui (elle) _____

2.15.2 Amorcer la communication avec l'adulte et avec ses pairs dans diverses situations quotidiennes pour: _____

.1 réclamer un objet _____

.2 faire agir, donner des ordres, des consignes _____

.3 informer _____

.4 consentir _____

.5 attirer l'attention _____

2.15.3 Maintenir la communication en intervenant, en répliquant à plus de deux reprises dans la conversation. _____

3 COMBINER DIFFERENTS ELEMENTS DE LA LANGUE ET AMELIORER L'INTELLIGIBILITE DE SA PAROLE EN CHERCHANT A ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.1 AU COURS DE SES INTERACTIONS AVEC AUTRUI, CHERCHER A SE FAIRE COMPRENDRE PAR DIVERS MOYENS.

3.1.1 Utiliser de lui-même (d'elle-même) des moyens non oraux pour tenter de clarifier son message (contexte physique, mimique, etc.)

3.1.2 Utiliser de lui-même (d'elle-même) des moyens oraux simples pour tenter de clarifier son message (en cherchant à parler plus lentement, plus fort, en mettant l'accent sur un mot en particulier, en essayant de mieux prononcer, etc.)

3.1.3 Reformuler de lui-même (d'elle-même) son énoncé,en y apportant des informations supplémentaires lorsqu'on lui manifeste qu'on ne le (la) comprend pas.

3.2 CHERCHER A COMPRENDRE, PAR DIVERS MOYENS, UN MESSAGE QUI S'ADRESSE A LUI (ELLE).

3.2.1 Exprimer son incompréhension par le regard, la mimique.

3.2.2 Manifester son incompréhension verbalement:

[illegible] en demandant de répéter

[illegible] en demandant des informations additionnelles

3.3 COMBINER UN AGENT ET UNE ACTION AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION.

3.3.1 Produire des énoncés de type AGENT et ACTION en contexte contraignant.

3.3.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "AGENT et ACTION".

3.4 COMBINER UN MOT D'ACTION A UN MOT D'OBJET AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION ET ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.4.1 Produire des énoncés de type ACTION et OBJET en contexte contraignant.

3.4.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type ACTION et OBJET.

3.5 COMBINER LA RECURRENCE ET LE NOM. COMBINER LA RECURRENCE ET L'ACTION AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION.

3.5.1 Produire des énoncés de type "RECURRENCE et NOM" ou "RECURRENCE et ACTION" en contexte contraignant.

3.5.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "RECURRENCE et NOM" ou "RECURRENCE et ACTION".

3.6 COMBINER UNE EXPRESSION D'APPARTENANCE ET UN NOM AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION POUR ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.6.1 Produire des énoncés de type "EXPRESSION D'APPARTENANCE et NOM" en contexte contraignant.

3.6.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "EXPRESSION D'APPARTENANCE et NOM".

3.7 COMBINER UNE EXPRESSION DE LIEU ET UN NOM OU UNE ACTION AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION.

3.7.1 Produire des énoncés de type "EXPRESSION DE LIEU et NOM" et "EXPRESSION DE LIEU et ACTION" en contexte contraignant.

3.7.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "EXPRESSION DE LIEU et NOM" et "EXPRESSION DE LIEU et ACTION".

3.8 COMBINER LA NEGATION ET UN NOM OU LA NEGATION ET UNE ACTION AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION POUR ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.8.1 Produire des énoncés de type "NEGATION + NOM" et "NEGATION + ACTION" en contexte contraignant.

3.8.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "NEGATION + NOM" et "NEGATION + ACTION".

3.9 COMBINER UN QUALIFICATIF ET UN NOM AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION.

3.9.1 Produire des énoncés de type "ATTRIBUT + NOM" en contexte contraignant.

3.9.2 Produire spontanément en conversation des énoncés de type "ATTRIBUT + NOM".

3.10 COMBINER UN ADVERBE ET UNE ACTION AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION POUR ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.10.1 Produire des énoncés de type "ACTION + ADVERBE" en contexte contraignant.

3.10.2 Produire des énoncés de type "ACTION + ADVERBE" en conversation.

3.11 COMBINER UNE EXPRESSION DE QUANTITE A UN NOM AFIN DE PRECISER UNE INFORMATION POUR ETRE MIEUX COMPRIS(E).

3.11.1 Produire des énoncés de type "expression désignant la QUANTITE + NOM" en contexte contraignant.

3.11.2 Produire spontanément des énoncés de type "expression désignant la QUANTITE + NOM".

3.12 PRONONCER DE FACON INTELLIGIBLE DES MOTS DE DEUX ET DE TROIS SYLLABES AYANT UNE STRUCTURE PHONOLOGIQUE SIMPLE.

3.12.1 Prononcer dans l'ordre les deux syllabes constituant des bisyllabiques simples.

3.12.2 Prononcer dans l'ordre les trois syllabes constituant des trisyllabiques simples.

3.13 COMPRENDRE ET UTILISER DES EXPRESSIONS DE LIEU COMPLEXES.

3.13.1 Exécuter des consignes impliquant des locatifs complexes:

.1 Proche ou près de

.2 Loin de

.3 Au milieu

.4 Dans le coin

.5 Entre

.6 A droite, à gauche

3.13.2 Exprimer une relation de lieu complexe par l'utilisation du terme approprié:

.1 Proche ou près de

.2 Loin de

.3 Au milieu

.4 Dans le coin

.5 Autour

.6 Entre

.7 A droite, à gauche

3.14 COMPRENDRE ET UTILISER DES CONCEPTS DE TEMPS LORSQU'ILS SONT ASSOCIES A DES ACTIVITES SIGNIFIANTES.

3.14.1 Exécuter des consignes faisant appel à des notions de temps. (Ex: "Quand tu auras fini ton travail, tu iras chercher le lait")

3.14.2 Manifester qu'il (elle) comprend des expressions simples désignant le temps, soit:

.1 Après

.2 Tantôt

.3 Matin

.4 Soir

.5 Avant

3.14.3 Utiliser des expressions simples désignant le temps, soit:

.1 Après

.2 Tantôt

.3 Matin

.4 Soir

.5 Avant

3.14.4 Manifester qu'il (elle) comprend des expressions plus complexes désignant le temps:

.1 Aujourd'hui - demain - hier

.2 Avant-midi ou avant dîner

.3 Après-midi ou après dîner

.4 Jours de la semaine

.5 Semaine passée - semaine prochaine

.6 Saisons

.7 Mois

.8 L'année passée - l'année prochaine

3.14.5 Utiliser des expressions plus complexes désignant le temps:

.1 Aujourd'hui - demain - hier

.2 Avant-midi - après-midi

.3 Jours de la semaine

.4 Semaine passée - semaine prochaine

.5 Saisons

.6 Mois

.7 L'année passée - l'année prochaine

3.15 FORMER DES ENONCES SIMPLES EN COMBINANT TROIS MOTS OU PLUS APPARTENANT A DIFFERENTES CATEGORIES SEMANTIQUES OU GRAMMATICALES.

3.15.1 Combiner trois mots pour constituer un énoncé, sans nécessairement respecter l'ordre conventionnel à l'intérieur de la phrase. _____

3.15.2 Former des énoncés de trois mots ou plus en respectant l'ordre conventionnel à l'intérieur de la phrase. _____

3.16 PRONONCER DE FACON INTELLIGIBLE LES MOTS SE TERMINANT PHONETIQUEMENT PAR UNE CONSONNE.

3.16.1 Prononcer adéquatement des mots se terminant phonétiquement par une consonne en contexte contraignant. _____

3.16.2 Prononcer adéquatement des mots se terminant phonétiquement par une consonne en cours de conversation. _____

3.17 EMPLOYER DES EXPRESSIONS INDIQUANT LA DESTINATION.

3.17.1 Dans l'intention d'exprimer la destination, employer un nom indiquant le lieu sans faire usage de prépositions. _____

3.17.2 Employer les prépositions (à, au, chez) et le nom désignant le lieu pour indiquer la destination. _____

3.18 EMPLOYER DES EXPRESSIONS INDIQUANT LE (LA) BENEFICIAIRE D'UNE ACTION.

3.18.1 Employer le nom du bénéficiaire d'une action en omettant la préposition. _____

3.18.2 Employer une préposition et un nom pour indiquer le (la) bénéficiaire d'une action. _____

3.19 EXPRIMER UNE RELATION DE CAUSALITE ENTRE DEUX EVENEMENTS.

3.19.1 Exprimer la causalité en mentionnant l'élément qui a provoqué l'événement en cours. _____

3.19.2 Exprimer la causalité en juxtaposant la cause et la conséquence.

3.19.3 Exprimer la causalité en utilisant l'expression 'parce que' pour lier cause et effet.

3.20 UTILISER LES DIVERS ADJECTIFS POSSESSIFS.

3.20.1 Utiliser les adjectifs possessifs 'son, sa, ses'.

3.20.2 Utiliser les adjectifs possessifs 'ton, son', leur féminin et leur pluriel.

3.21 FAIRE USAGE DES PRINCIPAUX PRONOMS PERSONNELS.

3.21.1 Comprendre et utiliser le pronom 'je': 'moi, je' et 'je'.

3.21.2 Comprendre et utiliser le pronom personnel 'tu': 'toi' et 'tu'.

3.21.3 Comprendre et utiliser les pronoms personnels 'il' ou 'i', 'elle' ou 'a', 'nous', 'on'.

3.22 FAIRE USAGE DES ARTICLES DEFINIS ET INDEFINIS INDIQUANT LE GENRE ET LE NOMBRE.

3.22.1 Employer un déterminant quelconque pour accompagner le 'nom'.

3.22.2 Employer les articles un/une au genre approprié.

3.22.3 Employer les articles le/la indiquant le genre approprié.

3.22.4 Employer les articles indiquant le nombre des/les.

3.23 REALISER L'ACCORD EN GENRE DES ADJECTIFS QUALIFICATIFS GRAND/GRANDE, BEAU/BELLE, MOU/MOLLE, FOU/FOLLE, ETC.

3.24 UTILISER LA COPULE 'EST' ET LES AUXILIAIRES 'AVOIR' ET 'ETRE'.

3.24.1 Utiliser la copule 'est' dans des expressions toutes faites.

3.24.2 Utiliser la copule "est" dans différents contextes appropriés.

3.24.3 Utiliser les auxiliaires "être" et "avoir".

3.25 REALISER LES ACCORDS DU TEMPS DES VERBES.

3.25.1 Réaliser l'accord du temps des verbes à l'indicatif présent.

3.25.2 Exprimer le futur par le "futur proche" (va + infinitif).

3.25.3 Exprimer le passé par le passé-composé ou l'imparfait.

3.26 COMPRENDRE ET UTILISER DIVERSES FORMULATIONS DE QUESTIONS.

3.26.1 Répondre de façon appropriée à des questions simples amenant un OUI ou un NON.

3.26.2 Saisir la notion d'alternative que comportent les questions où on lui offre un choix, et répondre de façon appropriée à ces questions.

3.26.3 Répondre de façon appropriée aux questions précédées de:

.1 Où

.2 Qui

.3 A qui

.4 C'est qui, quoi

.5 Que fait

.6 Qu'est-ce que

3.26.4 Répondre de façon appropriée aux questions précédées de:

.1 Quand

.2 Comment

.3 Pourquoi

.4 Combien

.5 Avec qui, avec quoi

.6 Quel

3.26.5 Interroger en utilisant une forme affirmative sur un ton interrogatif.

3.26.6 Utiliser des expressions interrogatives simples.

.1 Où

.2 Qui

.3 A qui

.4 C'est quoi, quoi

.5 Que fait

.6 Qu'est-ce que

3.26.7 Utiliser des expressions interrogatives complexes.

.1 Quand

.2 Comment

.3 Pourquoi

.4 Combien

.5 Avec qui, avec quoi.

.6 Quel

3.27 ORGANISER SON DISCOURS, DEVELOPPER UNE "PENSEE LOGIQUE" ET ACCROITRE SES ACQUIS SEMANTIQUES ET MORPHOSYNTAXIQUES EN RACONTANT DES HISTOIRES.

3.27.1 Dénommer, énumérer objets ou faits épars, sans établir de liens entre eux.

3.27.2 Décrire des scènes juxtaposées, sans établir de relations entre elles. (Décrire des actions, attribuer des émotions aux personnages.)

3.27.3 Etablir des liens de coordination entre quelques faits, par une mise en séquence des événements, sans toutefois les relier au thème central et sans établir de liens de causalité.

3.27.4 Dégager et exprimer le thème central de l'événement.

3.27.5 Relier les événements les uns aux autres par des liens temporels ou de causalité sans pour autant tenir compte du thème central.

3.27.6 Rapporter les faits en tenant compte à la fois du thème central et de la séquence des événements.

3.27.7 Anticiper les événements, faire des hypothèses, prédire des situations s'il y a lieu.

4 AMELIORER SES HABILETES COMME LOCUTEUR(TRICE) ET COMME INTERLOCUTEUR(TRICE).

4.1 DANS LE CADRE D'UN ECHANGE AVEC UN OU PLUSIEURS INTERLOCUTEURS(TRICES), COMPRENDRE ET UTILISER DIVERSES FORMULES SOCIALES CONVENTIONNELLES.

4.1.1 Répondre de façon appropriée aux questions à caractère social, telles que:

.1 Comment ça va?

.2 Quel âge as-tu?

.3 Où habites-tu?

4.1.2 Utiliser des formules de politesse quand le contexte l'exige.

.1 S'excuser lorsque nécessaire

.2 Utiliser la formule "s'il-vous-plaît" pour adresser une demande

4.1.3 Poser des questions à caractère social, en contexte approprié, telles que:

.1 Comment t'appelles-tu?

.2 Comment ça va?

4.2 DANS LE CADRE D'UN ECHANGE AVEC UN OU PLUSIEURS INTERLOCUTEURS(TRICES), EMETTRE DES MESSAGES A CARACTERE EXPRESSIF.

4.2.1 Emettre des messages à caractère expressif simples:

.1 Exprimer ses besoins

.2 Faire un choix face à une alternative

.3 Demander une permission

.4 Exprimer ses sentiments, ses goûts face à un objet, une personne, un événement

.5 Dire sa capacité ou son incapacité à accomplir une action

4.2.2 Echanger des messages à caractère expressif plus complexes:

.1 Comparer, justifier ses goûts, ses besoins et ses sentiments face à un objet, une personne, un événement

.2 Protéger et justifier ses droits

.3 Faire des suggestions, proposer

4.3 DANS LE CADRE D'UN ECHANGE OU IL (ELLE) EST TOUR A TOUR LOCUTEUR(TRICE) ET INTERLOCUTEUR(TRICE), ECOUTER ET ENONCER DES MESSAGES A CARACTERE INFORMATIF.

4.3.1 Informer son interlocuteur(trice) sur des événements présents dans son espace-temps.

4.3.2 Informer son interlocuteur(trice) sur des événements passés, à venir ou situés ailleurs en:

.1 Rapportant des faits

.2 Transmettant un message

4.4 DANS LE CADRE D'UN ECHANGE OU IL (ELLE) EST TOUR A TOUR LOCUTEUR(TRICE) ET INTERLOCUTEUR(TRICE), ECHANGER DES MESSAGES A CARACTERE INCITATIF.

4.4.1 Donner des consignes.

4.4.2 Inviter, proposer d'agir ensemble.

4.4.3 Essayer de convaincre, de persuader:

.1 Demander en insistant

.2 Discerner le ton et la manière appropriés à un discours incitatif

.3 Trouver un ou des arguments appropriés

.4 Pouvoir répliquer selon la réponse de l'interlocuteur(trice)

.5 Négocier, offrir un compromis à l'interlocuteur(trice)

4.5 PARTICIPER DE FACON ACTIVE ET APPROPRIEE A DES ECHANGES EN GROUPE OU CHACUN(E) A A ECOUTER, A S'EXPRIMER ET A INFORMER.

4.5.1 Ecouter: peut répéter ce que l'autre a dit.

4.5.2 Se taire quand l'autre parle.

4.5.3 Regarder les interlocuteurs(trices) successifs(ives).

4.5.4 Prendre son tour dans la conversation.

4.5.5 Attendre son tour dans la conversation.

4.5.6 Suivre la conversation: intervenir en tenant compte de ce qui s'est dit antérieurement.

4.6 ADAPTER SON DISCOURS AUX CARACTERISTIQUES DE L'INTERLOCUTEUR(TRICE).

4.6.1 Tenir compte de la connaissance que l'autre a du sujet lorsque ce (cette) dernier (dernière) ne possède pas toute l'information.

4.6.2 Tenir compte de l'âge et du degré de familiarité de l'interlocuteur(trice).

.1 Discerner la distance physique à adopter en fonction des caractéristiques de l'interlocuteur(trice) (familier(ère)/non familier(ère)).

.2 Discerner le ton à adopter en fonction des caractéristiques de l'interlocuteur (trice) (familier(ère)/non familier(ère), pair/adulte)

4.7 ADAPTER SON DISCOURS EN TENANT COMPTE DES CARACTERISTIQUES DE LA SITUATION.

4.7.1 Discerner quand il faut attendre avant de parler.

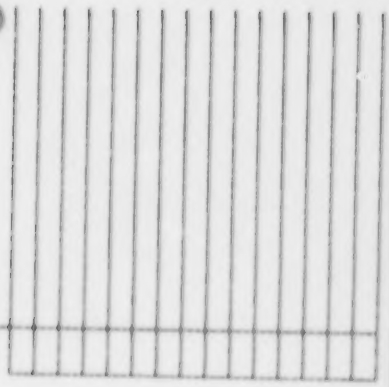
4.7.2 Discerner l'attitude et l'intensité de la voix à adopter en fonction des lieux et de la situation.

4.8 AU COURS D'UNE CONVERSATION TELEPHONIQUE, ECHANGER DES MESSAGES A CARACTERE SOCIAL, INFORMATIF, EXPRESSIF, INCITATIF, EN TENANT COMPTE QUE L'INTERLOCUTEUR (TRICE) EST AILLEURS.

4.8.1 Utiliser, au téléphone, des formules sociales appropriées: saluer, dire à qui il (elle) veut parler, penser à terminer une conversation.

4.8.2 Annoncer son intention de communication: demander ou fournir de l'information, bavarder, placoter, rapporter un événement en exprimant ses émotions, etc.

4.0.1 Utiliser des tournures explicites lorsqu'il (elle) fournit de l'information.



5 FAIRE USAGE DES REGLES DE LA CONVERSATION ET ENRICHIR SON VOCABULAIRE EN VIVANT DES EXPERIENCES PRATIQUES ET VARIEES.

5.1 COMMENTER, INTERROGER, FORMULER DES HYPOTHESES, PRENDRE DES DECISIONS, AGIR, EN VUE DE PLANIFIER, D'ORGANISER UNE EXPERIENCE SIGNIFIANTE.

5.1.1 Cerner le SUJET de l'ECHANGE.

.1 Identifier le sujet de l'échange

.2 Se familiariser et s'intéresser aux concepts et au vocabulaire nouveaux rattachés au sujet de l'échange

5.1.2 Intervenir pour faire avancer la discussion:

.1 Faire des commentaires

.2 Faire des suggestions, proposer des idées, émettre des hypothèses

.3 Faire référence à une expérience antérieure

.4 Faire valoir son idée, la défendre au besoin, répliquer si nécessaire

.5 Discerner si les idées émises sont acceptables ou inacceptables et expliquer son jugement

.6 Faire des choix quant aux hypothèses à retenir

.7 Faire des choix quant à la répartition des tâches et des responsabilités qui permettront de préparer l'événement

.8 Anticiper les événements à venir, prévoir les gestes à poser et les réactions possibles (les siennes et celles de ses [illegible])

5.1.3 Utiliser, acquis avec plus d'aisance les concepts et le [illegible] rattachés au sujet de discussion, au projet [illegible]

5.1.4 Respecter les règles de participation [illegible]

.1 Prendre son tour dans la discussion

.2 Rester dans le sujet de la discussion

.3 Se réajuster si l'adulte le (la) réoriente lorsqu'il (elle) s'écarte du sujet

.4 Attendre son tour

.5 Se taire quand l'autre parle

.6 Regarder les interlocuteurs(trices) successifs(ives)

.7 Répondre à une question portant sur ce qui s'est dit antérieurement

.8 Intervenir en tenant compte de ce qui s'est dit antérieurement

.9 Rectifier une erreur d'information venant d'un(e) élève ou glissée par l'adulte

5.2 S'IMPLIQUER ACTIVEMENT DANS LA REALISATION D'UNE EXPERIENCE PLANIFIEE EN GROUPE EN ASSUMANT CERTAINES RESPONSABILITES.

5.2.1 Transmettre un message avec support écrit.

5.2.2 Transmettre un message sans support écrit (se souvenir des consignes à faire).

5.2.3 Aller chercher les informations nécessaires lorsqu'on le lui suggère.

5.2.4 Démontrer de la curiosité en allant de lui-même (d'elle-même) chercher les informations nécessaires.

5.2.5 Proposer de nouvelles solutions si quelque chose d'imprévu survient.

5.2.6 Faire preuve d'initiative quelconque face à la réalisation du projet.

5.3 INTERAGIR AVEC DES PERSONNES MOINS FAMILIERES OU ETRANGERES, DANS DES CONTEXTES VARIES, EN S'ADAPTANT AUX CARACTERISTIQUES DE LA SITUATION ET AUX CARACTERISTIQUES DE L'INTERLOCUTEUR(TRICE).

5.3.1 Discerner la distance physique à adopter en fonction des caractéristiques de l'interlocuteur(trice) (connu(e)/inconnu(e), familier(ère)/non familier(ère)...)

5.3.2 Etablir un contact, saluer.

5.3.3 Se présenter (si nécessaire).

5.3.4 Répondre à des questions.

5.3.5 Faire des demandes.

5.3.6 Poser des questions.

5.3.7 Remercier, s'excuser, utiliser des marques de politesse.

5.3.8 Plaisanter s'il y a lieu.

5.3.9 Demander une permission s'il y a lieu.

5.3.10 Protéger et justifier ses droits s'il y a lieu.

5.3.11 Savoir prendre congé, terminer la conversation de façon appropriée.

5.3.12 Discerner l'attitude et l'intensité de voix à adopter en fonction des lieux et de la situation.

5.3.13 Discerner le style, le ton à employer en fonction des caractéristiques de l'interlocuteur(trice) (familier(ère)/non familier(ère)).

5.3.14 Discerner quand il faut attendre avant de parler.

5.4 S'INTERESSER A L'ACTUALITE CULTURELLE ET SOCIALE ADAPTEE A SON AGE (TELEVISION, THEATRE, CINEMA, RECITS, NOUVELLES JOURNALISTIQUES) ET EN DISCUTER EN CLASSE.

5.4.1 Exprimer son opinion à ses pairs sur des émissions de télévision, un livre, un disque, une pièce de théâtre, et leur donner des suggestions et des conseils à ce sujet.

5.4.2 Rapporter un fait d'actualité en fournissant des informations exactes en relatant l'ordre des événements et surtout en retenant les idées principales.

5.5 PARTICIPER A L'ELABORATION ET A LA PRESENTATION D'UNE PIECE DE THEATRE.

5.5.1 Elaborer un récit par un travail collectif.

5.5.2 Représenter et faire parler un personnage devant des spectateurs de son choix.

6 SUPPLEER A DES DIFFICULTES D'ELOCUTION EN COMMUNIQUANT EGALEMENT PAR DES MOYENS NON ORAUX.

6.1 AVOIR DES CHOSES A DIRE ET MANIFESTER LE DESIR DE COMMUNIQUER.

6.1.1 Manifester des comportements d'investigation. S'intéresser à son environnement physique. _____

6.1.2 Manifester le désir de communiquer, s'intéresser à son environnement humain. _____

6.2 MANIFESTER DES APTITUDES ET DE L'INTERET FACE A UN MODE DE COMMUNICATION NON ORAL: GESTUEL, PICTURAL, OU UNE COMBINAISON DES DEUX.

6.2.1 Chercher de lui-même (d'elle-même) un procédé non oral pour se faire comprendre, soit: _____

.1 en faisant des gestes de sa propre invention _____

.2 en désignant, en pointant des objets ou images autour de lui (d'elle) _____

.3 par une combinaison des deux _____

6.2.2 Chercher à imiter: _____

.1 des gestes issus d'un code conventionnel auquel il (elle) est exposé(e) _____

.2 chercher à pointer dans un tableau de communication après l'avoir vu faire _____

.3 une combinaison des deux _____

6.3 ACQUERIR AU MOINS 3 SIGNES CONVENTIONNELS AYANT UN IMPACT IMPORTANT DANS SON QUOTIDIEN ET REALISER QUE LEUR UTILISATION PEUT MODIFIER AGREABLEMENT SON ENVIRONNEMENT.

6.3.1 Associer plusieurs signes reliés à la vie quotidienne à leur référent (en comprendre la signification). _____

6.3.2 Par imitation, reproduire au moins 3 gestes ou pointer 3 symboles sur le tableau de communication, et obtenir de son environnement la réaction attendue. _____

6.3.3 Utiliser ces 3 signes sans modèles, mais en situation contraignante.

6.3.4 Utiliser environ 3 signes intentionnellement:

.1 pour exprimer ses besoins

.2 pour exprimer ses goûts ou préférences

.3 pour attirer l'attention ou faire un commentaire et obtenir immédiatement la réaction attendue

6.4 ACQUERIR ET UTILISER DE FACON FONCTIONNELLE LES SIGNES REPRESENTANT DES CONTENUS SEMANTIQUES DE BASE.

6.4.1 Comprendre et exprimer en contexte fonctionnel les gestes ou symboles correspondant aux contenus sémantiques de base (se référer aux objectifs terminaux 2.2 à 2.14).

6.4.2 Utiliser ces signes pour communiquer avec ses parents, avec d'autres adultes de l'école, avec ses pairs.

6.5 PRECISER SA PENSEE EN COMBINANT DES SIGNES ENTRE EUX POUR FORMER DES ENONCES.

6.5.1 Se référer aux objectifs terminaux 3.3 à 3.11 et 3.15.

6.5.2 Utiliser ces signes pour faire des commissions dans l'école.

6.6 UTILISER DES MESSAGES NON ORAUX EN CONVERSANT AVEC DIFFERENTS INTERLOCUTEURS (TRICES) ET DANS DES CONTEXTES VARIES.

7 LIRE AVEC COMPREHENSION.

7.1 ACQUERIR LES HABILETES NECESSAIRES POUR IDENTIFIER LES SYMBOLES ECRITS RETROUVES DANS SON MILIEU DE VIE.

7.1.1 Fixer son attention.

7.1.2 Démontrer de l'intérêt à la lecture.

7.1.3 Distinguer différentes intentions de lecture.

7.1.4 Réagir à un message écrit.

7.1.5 Associer un mot au signe pictographique correspondant.

7.1.6 Associer une phrase aux signes pictographiques correspondants.

7.1.7 Associer un court texte à des signes pictographiques.

7.1.8 Reconstituer une histoire à partir d'images, de dessins ou de pictogrammes.

7.2 FAIRE DES LIENS DE DECODAGE.

7.2.1 Lire globalement des mots significatifs.

7.2.2 Lire une phrase avec des mots connus.

7.2.3 Lire un court texte avec des mots connus.

7.2.4 Identifier une syllabe dans une liste de mots connus.

7.2.5 Identifier des voyelles dans une liste de mots connus.

7.2.6 Identifier des consonnes dans une liste de mots connus.

7.3 IDENTIFIER LES 26 LETTRES DE L'ALPHABET (MAJUSCULES ET MINUSCULES).

7.3.1 Nommer les lettres de l'alphabet.

7.3.2 Associer les lettres majuscules aux lettres minuscules correspondantes.

7.3.3 Mettre en ordre les lettres de l'alphabet.

7.4 COMPOSER DE COURTS TEXTES SIGNIFICATIFS.

7.4.1 Composer une phrase simple.

7.4.2 Composer un court texte.

8 LIRE DES SIGNES PICTOGRAPHIQUES ET DES EXPRESSIONS D'USAGE COURANT.

8.1 REAGIR DIRECTEMENT AUX SIGNES PICTOGRAPHIQUES ET AUX EXPRESSIONS D'USAGE COURANT.

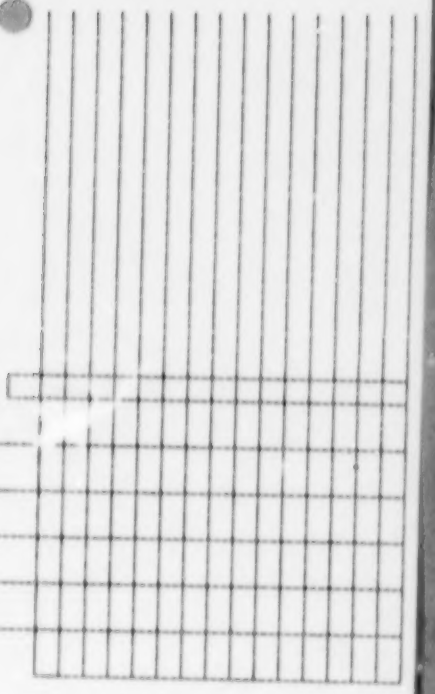
8.1.1 Identifier les principaux symboles rencontrés dans les lieux publics. _____

8.1.2 Identifier les principaux symboles qui ont trait à la sécurité. _____

8.1.3 Identifier les principaux symboles qui ont trait au code de la route. _____

8.1.4 Identifier les principaux symboles qui ont trait aux loisirs. _____

8.1.5 Identifier les messages véhiculés par les symboles. _____



9 S'INITIER À L'ÉCRITURE.

9.1 ACQUÉRIR LES HABILETÉS NÉCESSAIRES À L'ÉCRITURE.

9.1.1 Démontrer un intérêt à l'écriture.

9.1.2 Peindre avec les doigts.

9.1.3 Peindre avec un pinceau.

9.1.4 Façonner différentes formes avec de la pâte à modeler.

9.1.5 Découper des bandes de papier avec des ciseaux.

9.1.6 Identifier le haut et le bas sur des objets placés à la verticale.

9.1.7 Identifier le haut et le bas sur des objets placés à l'horizontale.

9.1.8 Identifier la gauche et la droite sur une surface verticale.

9.1.9 Aligner des objets sur un plan vertical suivant la direction demandée.

9.1.10 Identifier la gauche et la droite sur une surface horizontale.

9.1.11 Aligner des objets sur un plan horizontal suivant la direction demandée.

9.1.12 Tenir correctement son crayon.

9.2 REPRODUIRE DES LETTRES EN ÉCRITURE SCRIPT.

9.2.1 Reproduire les formes de base de l'écriture avec modèle.

9.2.2 Reproduire les lettres de l'alphabet en écriture script minuscule.

9.2.3 Reproduire les lettres de l'alphabet en écriture script majuscule.

9.3 REPRODUIRE DE COURTS TEXTES EN ECRITURE SCRIPT.

9.3.1 Copier son prénom.

9.3.2 Copier des mots significatifs.

9.3.3 Copier son nom.

9.3.4 Copier son adresse.

9.3.5 Copier son âge.

9.3.6 Copier sa date de naissance.

9.3.7 Copier la date du jour.

9.3.8 Copier une phrase.

9.3.9 Copier un court texte.

9.3.10 Adresser une enveloppe avec modèle.

9.4 ECRIRE DE COURTS TEXTES EN ECRITURE SCRIPT (sans modèle).

9.4.1 Ecrire son prénom.

9.4.2 Ecrire des mots significatifs.

9.4.3 Ecrire son nom.

9.4.4 Ecrire son adresse.

9.4.5 Ecrire son âge.

9.4.6 Ecrire sa date de naissance.

9.4.7 Ecrire la date du jour.

9.4.8 Ecrire une courte phrase.

9.4.9 Ecrire un court texte.

9.4.10 Adresser une enveloppe sans modèle.

9.5 ECRIRE SON NOM EN LETTRES CURSIVES.

9.5.1 Ecrire son prénom.

9.5.2 Ecrire son nom.

9.6 COMPLETER PAR ECRIT UN FORMULAIRE D'INSCRIPTION, UNE DEMANDE D'EMPLOI, UNE FICHE DE RENSEIGNEMENTS.

9.6.1 Reconnaître, sur un formulaire, l'endroit où l'on doit écrire les éléments d'identification personnelle.

9.6.2 Compléter un formulaire d'inscription, une demande d'emploi, une fiche de renseignements, en y écrivant les éléments d'identification personnelle.

9.6.3 Reconnaître, sur un formulaire d'inscription, une demande d'emploi, une fiche de renseignements, l'endroit où indiquer des renseignements complémentaires.

9.6.4 Ecrire les renseignements complémentaires à l'endroit indiqué sur un formulaire.

10 APPLIQUER LES ACQUISITIONS DU LANGAGE ECRIT DANS DIVERSES SITUATIONS COURANTES DE COMMUNICATION.

10.1 REPERER UNE INFORMATION ECRITE QUI LUI EST NECESSAIRE DANS UNE SITUATION COURANTE.

10.1.1 Identifier diverses informations écrites: _____

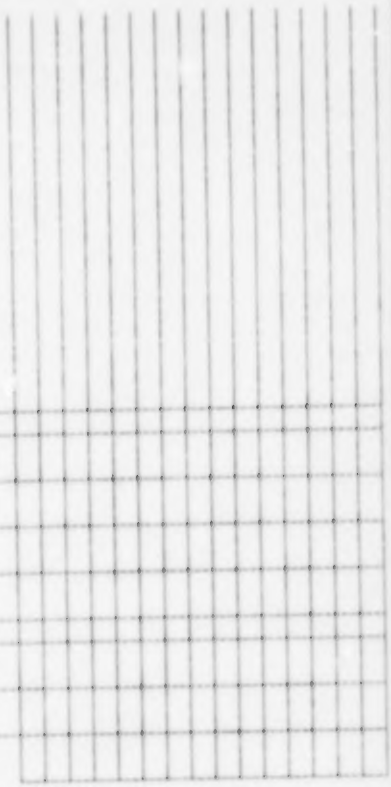
.1 dans les lieux publics _____

.2 dans ses loisirs _____

10.2 UTILISER L ECRITURE POUR REPONDRE A SES BESOINS.

10.2.1 Ecrire des informations. _____

10.2.2 Remplir un formulaire. _____



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

ART CULINAIRE

01 DÉMONTRER DES HABILETÉS DE BASE DANS L'UTILISATION DES ACCESSOIRES DE CUISINE ET APPAREILS MÉNAGERS.

01.01 CONNAITRE DES ACCESSOIRES DE CUISINE.

01.01.01 Identifier la cuillère de bois. _____

01.01.02 Utiliser la cuillère de bois. _____

.01 Enlever la cuillère pendant la cuisson des aliments. _____

.02 Déposer la cuillère sur le comptoir pour éviter qu'elle ne brûle. _____

.03 Laver la cuillère de bois après usage. _____

.04 Ranger la cuillère de bois. _____

01.01.03 Identifier les cuillères à mesurer. _____

01.01.04 Utiliser les cuillères à mesurer. _____

.01 Différencier les formats. _____

.02 Remplir adéquatement en prenant soin d'enlever le surplus. _____

.03 Eviter de mesurer au-dessus des aliments en préparation. _____

.04 Nettoyer la cuillère avant de mesurer un autre ingrédient. _____

.05 Laver la ou les cuillère(s) après usage. _____

.06 Ranger la ou les cuillère(s) à mesurer à l'endroit prévu. _____

01.01.05 Identifier les spatules. _____

01.01.06 Utiliser les spatules. _____

.01 Différencier les sortes de spatules: caoutchouc, métal, plastique, autres. _____

.02 Eviter d'utiliser la spatule de caoutchouc pendant la cuisson des aliments. _____

.03 Attendre que les aliments soient suffisamment cuits pour les retourner à l'aide de la spatule. _____

.04 Glacer un gâteau à l aide de la spatule appropriée.

.05 Laver la ou les spatule(s) après usage.

.06 Ranger la ou les spatule(s) à l endroit prévu.

01.01.07 Identifier les tasses à mesurer.

01.01.08 Utiliser les tasses à mesurer.

.01 Différencier les formats: 1 tasse, ½ tasse, ¼ tasse.

.02 Remplir adéquatement en prenant soin d'enlever le surplus.

.03 Eviter de mesurer au-dessus des aliments en préparation.

.04 Nettoyer la tasse avant de mesurer un autre ingrédient.

.05 Laver la ou les tasse(s) à mesurer après usage.

.06 Ranger la ou les tasse(s) à mesurer à l endroit prévu.

01.01.09 Identifier les différents bols à mélanger.

01.01.10 Utiliser les différents bols à mélanger.

.01 Choisir un bol en fonction de la quantité d'ingrédients à mélanger.

.02 Laver le ou les bol(s) à mélanger après usage.

.03 Ranger le ou les bol(s) à mélanger à l endroit prévu.

01.01.11 Identifier les couteaux.

01.01.12 Utiliser les couteaux.

.01 Différencier les sortes de couteaux: de table, à steak, à légumes, à découper, à pain, autres.

.02 Tenir convenablement le couteau en s'assurant que le côté tranchant de la lame est tourné vers le bas.

.03 S'installer sur une planche à découper pour couper des aliments.

.04 Nettoyer les couteaux tranchants séparément en les tenant par le manche et en évitant de tourner la lame vers soi.

.05 Ranger les différentes sortes de couteaux à leur place respective.

01.01.13 Identifier l'épluche-légumes.

01.01.14 Utiliser l'épluche-légumes.

.01 Tenir l'aliment dans une main.

.02 Prendre l'épluche-légumes avec la main dominante.

.03 Enlever la pelure en effectuant un mouvement vers l'extérieur.

.04 Nettoyer l'épluche-légumes après usage.

.05 Assécher l'épluche-légumes soigneusement pour empêcher la lame de rouiller.

.06 Ranger l'épluche-légumes à l'endroit prévu.

01.01.15 Identifier la râpe.

01.01.16 Utiliser la râpe.

.01 Installer la râpe au-dessus d'un bol.

.02 Tenir la râpe d'une main.

.03 Passer l'aliment sur la râpe dans un mouvement de va-et-vient.

.04 Manipuler prudemment pour éviter de se couper les doigts.

.05 Nettoyer la râpe après usage.

.06 Assécher la râpe soigneusement pour l'empêcher de rouiller.

.07 Ranger la râpe à l'endroit prévu.

01.01.17 Identifier la planche à découper.

01.01.18 Utiliser la planche à découper.

.01 Laver la planche après usage.

.02 Assécher soigneusement la planche à découper.

.03 Ranger la planche à découper à l'endroit prévu.

01.01.19 Identifier le batteur manuel.

01.01.20 Utiliser le batteur manuel.

.01 Stabiliser le bol à mélanger à l'aide d'un linge placé en-dessous.

.02 Tenir le batteur à la verticale.

.03 Tourner la manivelle d'un mouvement régulier pour éviter les éclaboussures.

.04 Enlever l'excédent avec une spatule ou une cuillère.

.05 Nettoyer le batteur après usage.

.06 Assécher le batteur manuel soigneusement.

.07 Ranger le batteur manuel à l'endroit prévu.

01.01.21 Identifier la louche.

01.01.22 Utiliser la louche.

.01 Plonger doucement la louche dans le liquide.

.02 Transvider le liquide en prenant soin de ne pas le renverser.

.03 Laver la louche après usage.

.04 Ranger la louche à l'endroit prévu.

01.01.23 Identifier le pilon.

01.01.24 Utiliser le pilon.

.01 Stabiliser la casserole à l'aide d'un linge placé en-dessous.

.02 Ecraser tous les aliments en tenant le pilon fermement.

.03 Enlever l'excédent avec une spatule ou une cuillère.

.04 Rincer immédiatement pour empêcher les aliments de coller.

.05 Laver le pilon après usage.

.06 Ranger le pilon à l'endroit prévu.

01.01.25 Identifier la passoire. _____

01.01.26 Utiliser la passoire. _____

.01 Installer la passoire au-dessus d'un récipient placé dans l'évier. _____

.02 Verser dans la passoire les aliments qu'on désire égoutter ou laver. _____

.03 Se tenir un peu en retrait afin de ne pas être incommodé par la vapeur pouvant se dégager des aliments chauds. _____

.04 Replacer la passoire avec son contenu au-dessus de la casserole. _____

.05 Laisser égoutter complètement. _____

.06 Nettoyer la passoire immédiatement après usage. _____

.07 Ranger la passoire à l'endroit prévu. _____

01.01.27 Identifier les différents ustensiles. _____

01.01.28 Utiliser les différents ustensiles. _____

.01 Choisir les ustensiles nécessaires pour un repas. _____

.02 Disposer les ustensiles sur la table de façon appropriée. _____

.03 Laver les ustensiles après usage. _____

.04 Ranger les ustensiles à l'endroit prévu. _____

01.01.29 Identifier les morceaux du service de vaisselle. _____

01.01.30 Utiliser les morceaux du service de vaisselle. _____

.01 Choisir les morceaux nécessaires pour un repas. _____

.02 Dresser le couvert d'une façon appropriée. _____

.03 Laver les morceaux du service de vaisselle après usage. _____

.04 Ranger les morceaux du service de vaisselle à l'endroit prévu. _____

01.01.31 Identifier les différents éléments de la batterie de cuisine.

01.01.32 Utiliser les différents éléments de la batterie de cuisine.

.01 Choisir les récipients en fonction de la quantité d'aliments à faire cuire.

.02 Eviter de laisser un récipient sur le feu sans surveillance.

.03 Nettoyer les éléments de la batterie de cuisine après usage.

.04 Ranger les éléments de la batterie de cuisine à l'endroit prévu.

01.02 CONNAITRE DES APPAREILS MENAGERS.

01.02.01 Identifier la bouilloire.

01.02.02 Utiliser la bouilloire.

.01 Remplir la bouilloire selon la quantité désirée.

.02 Déposer la bouilloire sur l'élément de la cuisinière.

.03 Régler l'élément à la température la plus élevée.

.04 Laisser bouillir quelques minutes avant d'éteindre l'élément.

01.02.03 Identifier la bouilloire électrique.

01.02.04 Utiliser la bouilloire électrique.

.01 Remplir la bouilloire selon la quantité désirée.

.02 S'assurer les mains.

.03 Brancher la bouilloire.

.04 Laisser bouillir quelques minutes avant de débrancher.

01.02.05 Identifier les types de cafetières.

01.02.06 Utiliser la cafetière filtre.

.01 Assembler les éléments de la cafetière.

.02 Placer le filtre de papier dans le cône.

.03 Mettre la quantité désirée de café.

.04 Verser lentement la quantité d'eau bouillante requise sur le café.

.05 Laisser écouler complètement l'eau.

.06 Enlever le cône avant de servir.

01.02.07 Utiliser le percolateur.

.01 Assembler les éléments du percolateur.

.02 Verser dans le percolateur la quantité d'eau désirée (eau froide).

.03 Mettre la quantité de café nécessaire.

.04 Faire chauffer le percolateur jusqu'à ébullition.

01.02.08 Identifier la cuisinière électrique.

01.02.09 Utiliser la cuisinière électrique.

.01 Associer le bouton correspondant à chaque élément.

.02 Associer les différentes positions des boutons en fonction de la chaleur désirée.

.03 Associer le bouton correspondant au four.

.04 Contrôler la température du four selon le degré désiré.

.05 Régler la hauteur des grilles selon le plat à cuire.

01.02.10 Identifier la friteuse.

01.02.11 Utiliser la friteuse.

.01 Déposer la friteuse sur une surface de bois ou de métal afin de protéger le comptoir.

.02 Brancher la friteuse.

.03 Déposer la graisse ou verser l'huile dans le fond de la friteuse.

.04 Emplir la friteuse aux 3/4 environ.

.05 Régler le bouton à la température désirée.

.06 Attendre que l'huile soit bien chaude avant de se servir de la friteuse.

.07 Déposer les aliments dans le panier prévu à cet effet.

.08 Plonger délicatement le panier dans l'huile.

.09 Laisser égoutter l'huile des aliments lorsqu'ils sont cuits.

.10 Déposer les aliments sur du papier absorbant.

01.02.12 Identifier le grille-pain.

01.02.13 Utiliser le grille-pain.

.01 Brancher le grille-pain.

.02 Régler le mécanisme de grillage.

.03 Déposer la tranche de pain dans la fente prévue à cet effet.

.04 Abaisser le levier.

.05 Attendre que la tranche de pain soit grillée avant de la retirer.

.06 Éviter d'insérer un couteau ou tout autre objet dans le grille-pain pour dégager une tranche de pain coincée.

.07 Nettoyer, au besoin, le tiroir où s'accumulent les miettes de pain.

01.02.14 Identifier le hachoir électrique. _____

01.02.15 Utiliser le hachoir électrique. _____

.01 Brancher le hachoir électrique. _____

.02 Couper la nourriture en cubes. _____

.03 Remplir le contenant jusqu'à la ligne de démarcation. _____

.04 Installer le pilon et le tenir en position. _____

.05 Placer un récipient pour recueillir la nourriture hachée. _____

.06 Mettre le contact. _____

.07 Pousser lentement sur le pilon jusqu'à ce que toute la nourriture soit hachée. _____

.08 Eviter de pousser la nourriture avec les doigts. _____

.09 Rincer les pièces du hachoir à l'eau chaude immédiatement après usage. _____

.10 Eviter de plonger le moteur dans l'eau. _____

01.02.16 Identifier le hachoir manuel. _____

01.02.17 Utiliser le hachoir manuel. _____

.01 Assembler les pièces du hachoir. _____

.02 Installer le hachoir sur le rebord d'un comptoir ou d'une table. _____

.03 Couper la nourriture en cubes. _____

.04 Remplir l'embouchure du hachoir. _____

.05 Placer un récipient pour recueillir la nourriture hachée. _____

.06 Pousser lentement sur la nourriture avec une cuillère de bois tout en tournant la manivelle. _____

.07 Eviter de pousser la nourriture avec les doigts. _____

.08 Rincer les pièces du hachoir à l'eau chaude immédiatement après usage. _____

01.02.18 Identifier le mélangeur.

01.02.19 Utiliser le mélangeur.

.01 Brancher le mélangeur.

.02 Couper la nourriture en petits morceaux.

.03 Déposer les petits morceaux de nourriture dans la jarre.

.04 Ajouter une certaine quantité de liquide.

.05 Remplir la jarre à demi seulement afin d'éviter que le mélange déborde.

.06 Mettre le couvercle en place.

.07 Tenir le couvercle en place.

.08 Mettre le contact tout en ajustant la vitesse de l'appareil.

.09 Dégager au besoin toute nourriture collée sur la paroi de la jarre, à l'aide d'une spatule de caoutchouc, après avoir pris soin de débrancher l'appareil.

.10 Dévisser la partie inférieure de la jarre.

.11 Eviter de plonger la base du mélangeur dans l'eau.

.12 Laver tous les morceaux.

.13 Assécher soigneusement tous les morceaux.

.14 Réassembler le tout.

01.02.20 Identifier la mixette.

01.02.21 Utiliser la mixette.

.01 Installer les batteurs sur la mixette.

.02 Choisir le bol approprié à la recette.

.03 Brancher l'appareil.

.04 Mettre les ingrédients dans le bol.

.05 Mettre le contact en tenant fermement la poignée de la mixette. _____

.06 Ajuster la vitesse des batteurs. _____

.07 Eviter de lever l appareil lorsqu il est en marche. _____

.08 Exercer un mouvement circulaire pour bien mélanger les ingrédients. _____

.09 Couper le contact. _____

.10 Débrancher l appareil. _____

.11 Retirer les batteurs. _____

.12 Enlever l excédent avec une cuillère ou une spatule. _____

.13 Rincer immédiatement les batteurs à l eau chaude. _____

.14 Essuyer la mixette avec un linge humide. _____

01.02.22 Identifier l ouvre-boite électrique. _____

01.02.23 Utiliser l ouvre-boite électrique. _____

.01 Brancher l appareil. _____

.02 Soulever le levier. _____

.03 Placer la boite de conserve sous la lame. _____

.04 Abaisser le levier tout en exerçant une pression. _____

.05 Dégager la boite de conserve lorsqu elle est ouverte. _____

.06 Débrancher l appareil après usage. _____

01.02.24 Identifier l ouvre-boite manuel. _____

01.02.25 Utiliser l ouvre-boite manuel. _____

.01 Ecarter les poignées de l ouvre-boite. _____

.02 Enfoncer les lames sur la boite de conserve. _____

.03 Tourner la manivelle tout en tenant fermement les poignées de l ouvre-boite. _____

.04 Dégager la boîte de conserve lorsqu'elle est ouverte.

.05 Enlever le couvercle, au besoin, à l'aide d'un couteau.

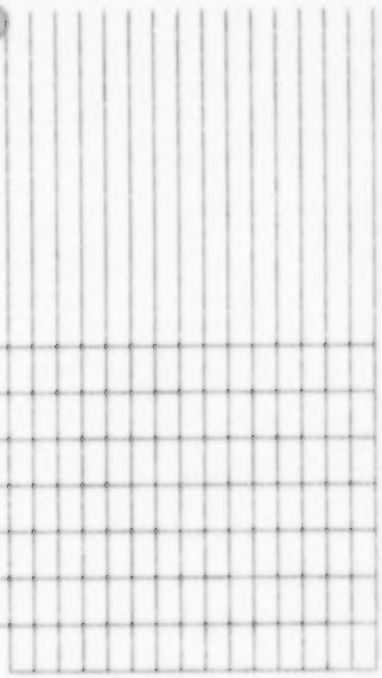
01.02.26 Identifier le réfrigérateur.

01.02.27 Utiliser le réfrigérateur.

.01 Ranger les différents aliments aux endroits appropriés.

.02 Eviter de laisser la porte du réfrigérateur ouverte inutilement.

.03 Régler la température du réfrigérateur au besoin.



02 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE EN ALIMENTATION.

02.01 PREPARER DES BOISSONS.

02.01.01 Faire un bouril.

.01 Faire bouillir de l eau.

.02 Mesurer 1 cuillère à soupe de bouril par tasse d eau bouillante.

.03 Verser l eau bouillante.

.04 Brasser le tout.

02.01.02 Faire un café instantané.

.01 Faire bouillir de l'eau.

.02 Mesurer 1 cuillerée à thé de café instantané par tasse d eau bouillante.

.03 Verser l eau bouillante.

.04 Ajouter du sucre et du lait au goût.

.05 Brasser le tout.

02.01.03 Faire un chocolat chaud.

.01 Mesurer 1 tasse de lait.

.02 Faire chauffer le lait sans le faire bouillir.

.03 Mesurer 2 cuillerées à thé de chocolat dans une tasse.

.04 Verser le lait chaud.

.05 Brasser suffisamment pour dissoudre le chocolat.

02.01.04 Faire un thé.

.01 Faire bouillir l'eau suffisamment.

.02 Déposer le sachet de thé dans la tasse.

.03 Verser l'eau bouillante sur le sachet.

.04 Laisser infuser quelques minutes.

.05 Retirer le sachet de la tasse.

.06 Ajouter lait, sucre ou citron.

02.01.05 Faire une boisson en poudre.

.01 Ouvrir le sachet.

.02 Verser le contenu dans un pichet.

.03 Ajouter l'eau froide nécessaire.

.04 Brasser jusqu'à ce que les cristaux soient dissous.

02.01.06 Faire un jus congelé.

.01 Laisser dégeler quelques minutes sur le comptoir.

.02 Ouvrir la boite.

.03 Verser le contenu dans un pichet.

.04 Suivre le mode d'emploi pour déterminer la quantité d'eau nécessaire.

.05 Brasser le tout.

02.01.07 Faire un jus d'agrume frais.

.01 Couper le fruit en deux.

.02 Presser en tournant chacune des moitiés sur un presse-jus.

.03 Enlever les pépins à l'aide d'une cuillère.

.04 Verser dans un verre.

02.01.08 Faire un lait battu.

.01 Mesurer 1 tasse de lait froid.

.02 Verser la tasse de lait froid dans un bol.

.03 Ajouter une boule de crème glacée. _____

.04 Parfumer au goût. _____

.05 Brasser jusqu à ce que le mélange soit homogène. _____

02.01.09 Faire un lait au chocolat. _____

.01 Verser du lait froid dans un verre. _____

.02 Ajouter 2 cuillerées de chocolat instantané. _____

.03 Brasser jusqu à ce que le chocolat soit dissout. _____

02.01.10 Faire un lait de poule. _____

.01 Casser un oeuf au-dessus d un petit bol. _____

.02 Ajouter 1 tasse de lait. _____

.03 Ajouter du sucre au goût. _____

.04 Battre jusqu à ce que le mélange soit homogène. _____

.05 Verser dans un verre. _____

02.01.11 Faire une limonade fraiche. _____

.01 Couper 3 citrons en deux. _____

.02 Couper 4 oranges en deux. _____

.03 Presser citrons et oranges. _____

.04 Enlever les pépins à l aide d une cuillère. _____

.05 Verser dans un pichet. _____

.06 Ajouter de l eau froide. _____

.07 Ajouter du sucre au goût. _____

.08 Brasser le tout. _____

02.01.12 Faire un thé glacé instantané. _____

.01 Mesurer 2 cuillerées à soupe de thé instantané dans un verre. _____

.02 Ajouter de l eau froide. _____

.03 Ajouter de la glace. _____

.04 Brasser le tout jusqu à dissolution de la poudre. _____

02.02 PRÉPARER DES LÉGUMES. _____

02.02.01 Identifier des légumes. _____

.01 Carotte _____

.02 Céleri _____

.03 Champignon _____

.04 Chou _____

.05 Concombre _____

.06 Laitue _____

.07 Navet _____

.08 Poivron _____

.09 Radis _____

.10 Tomate _____

02.02.02 Laver les légumes. _____

.01 Passer les légumes sous l eau froide. _____

.02 Brosser les légumes, au besoin, pour enlever la terre. _____

.03 Assécher à l aide d'un linge propre. _____

02.02.03 Peler les légumes.

.01 Enlever la pelure de la carotte, de la pomme de terre et du concombre à l'aide de l'épluchoir.

.02 Enlever la pelure des légumes, tel que le navet, à l'aide d'un couteau à légumes.

02.02.04 Couper les légumes.

.01 Couper en bâtonnets les légumes tels que: carottes, céleris, navets.

.02 Trancher en rondelles les légumes tels que: oignons, radis, concombres, carottes.

.03 Couper en tranches les légumes tels que: tomates, champignons, etc.

.04 Râper les légumes tels que: choux, carottes.

02.02.05 Faire cuire les légumes.

.01 Identifier les légumes qui ont besoin de cuisson.

.02 Laver les légumes.

.03 Peler les légumes.

.04 Mettre les légumes dans le chaudron.

.05 Ajouter de l'eau à l'égalité des légumes.

.06 Mettre le chaudron sur l'élément de la cuisinière.

.07 Régler le degré de température de la cuisinière.

.08 Laisser mijoter jusqu'à ce que les légumes soient cuits.

02.02.06 Utiliser les légumes en conserve.

.01 Identifier les légumes en conserve.

.02 Ouvrir la boîte de conserve.

.03 Faire chauffer les légumes pour les servir chauds.

.04 Égoutter les légumes pour les servir froids.

02.02.07 Utiliser des légumes congelés.

.01 Identifier les légumes congelés.

.02 Faire cuire des légumes congelés.

02.03 PRÉPARER DES SOUPES.

02.03.01 Faire une soupe en sachet instantané.

.01 Déchirer le coin du sachet.

.02 Mettre le contenu dans un bol ou une tasse.

.03 Faire chauffer de l'eau.

.04 Verser de l'eau bouillante dans le bol ou la tasse.

.05 Bien mélanger avec une cuillère.

02.03.02 Faire une soupe en sachet.

.01 Mettre de l'eau dans un chaudron moyen (4 tasses).

.02 Faire bouillir.

.03 Déchirer le coin du sachet.

.04 Mettre le contenu dans l'eau bouillante.

.05 Laisser mijoter le temps requis.

02.03.03 Faire une soupe en boîte.

.01 Ouvrir la boîte.

.02 Mettre dans un chaudron.

.03 Ajouter de l'eau ou du lait.

.04 Faire chauffer.

.05 Mettre dans un bol à l aide d une louche.

02.03.04 Faire une soupe aux légumes.

.01 Laver les légumes.

.02 Peler les légumes.

.03 Couper les légumes en petits morceaux.

.04 Mettre un peu de beurre dans le fond du chaudron.

.05 Faire sauter les légumes.

.06 Ajouter de l eau.

.07 Ajouter un peu de Boyril ou Oxo au boeuf ou au poulet.

.08 Laisser mijoter jusqu à ce que les légumes soient tendres.

02.04 PREPARER DES DEJEUNERS.

02.04.01 Identifier les différents aliments qui peuvent être servis au déjeuner.

.01 Identifier différents jus de fruits.

.02 Identifier différents fruits.

.03 Identifier différentes sortes de pain.

.04 Identifier différentes céréales.

.05 Identifier différents produits laitiers.

.06 Identifier les oeufs, le bacon, le jambon, les saucisses, etc.

.07 Identifier différentes boissons.

02.04.02 Composer un déjeuner équilibré.

.01 Doser les portions.

.02 Varier le choix des aliments.

.03 Choisir ce dont elle a besoin. _____

02.04.03 Se servir des céréales froides. _____

.01 Ouvrir la boîte. _____

.02 Verser la quantité désirée dans un bol. _____

.03 Verser du lait. _____

.04 Ajouter du sucre, si désiré. _____

.05 Fermer la boîte avec soin. _____

02.04.04 Faire des rôties. _____

.01 Prendre les tranches de pain. _____

.02 Régler la durée du grillage du grille-pain. _____

.03 Insérer les tranches. _____

.04 Beurrer les rôties. _____

02.04.05 Se servir un pamplemousse. _____

.01 Couper un pamplemousse en deux. _____

.02 Découper le contour du pamplemousse. _____

.03 Découper les sections. _____

.04 Saupoudrer de sucre ou de miel au goût. _____

02.04.06 Se servir des céréales chaudes instantanées. _____

.01 Ouvrir le sachet. _____

.02 Vider le contenu dans un bol. _____

.03 Ajouter la quantité d'eau bouillante indiquée. _____

.04 Laisser reposer quelques minutes. _____

.05 Ajouter du lait ou de la crème. _____

.03 Choisir de bons aliments.

02.04.01 Se servir des céréales froides.

.01 Ouvrir la boîte.

.02 verser la quantité désirée dans un bol.

.03 Verser du lait.

.04 Ajouter du sucre, si désiré.

.05 Fermer la boîte avec soin.

02.04.04 Faire des rôties.

.01 Prendre les tranches de pain.

.02 Régler la durée de grillage du grille-pain.

.03 Insérer les tranches.

.04 Beurrer les rôties.

02.04.05 Se servir un pamplemousse.

.01 Couper un pamplemousse en deux.

.02 Découper le contour du pamplemousse.

.03 Découper les sections.

.04 Saupoudrer de sucre ou de miel au goût.

02.04.06 Se servir des céréales chaudes instantanées.

.01 Ouvrir le sachet.

.02 Vider le contenu dans un bol.

.03 Ajouter la quantité d'eau bouillante indiquée.

.04 Laisser reposer quelques minutes.

.05 Arroser du lait ou de la crème.

.06 Ajouter du sucre ou du sirop au goût.

02.04.07 Faire du pain doré.

.01 Casser un oeuf dans un plat.

.02 Ajouter 4 tasse de lait.

.03 Ajouter 1 c. à table de sucre.

.04 Ajouter 8 c. à thé de vanille.

.05 Brasser vigoureusement avec une fourchette jusqu'à ce que le mélange soit homogène.

.06 Déposer le pain dans le mélange.

.07 Laisser tremper quelques instants.

.08 Retourner les tranches de pain.

.09 Faire fondre un peu de beurre dans la poêle.

.10 Faire dorer le pain des deux côtés.

.11 Servir avec un peu de sirop, miel, etc.

02.04.08 Faire des oeufs à la coque.

.01 Déposer des oeufs dans une casserole.

.02 Couvrir d'eau froide.

.03 Ajouter un peu de sel ou de vinaigre pour éviter que les oeufs ne cassent.

.04 Porter à ébullition.

.05 Laisser cuire 3 minutes.

.06 Rincer à l'eau froide.

.07 Enlever la coquille de l'oeuf.

.08 Servir dans un petit bol ; verser un peu de sel et de poivre.

02.04.09 Faire des oeufs brouillés.

.01 Casser les oeufs dans un bol.

.02 Ajouter un peu de lait.

.03 Assaisonner au goût.

.04 Brasser vigoureusement avec une fourchette ou un fouet jusqu'à ce que le mélange soit homogène.

.05 Faire fondre un peu de beurre dans une poêle à frire.

.06 Verser le mélange.

.07 Brasser sans arrêt jusqu'à ce que le mélange ait atteint le point désiré.

02.04.10 Faire des oeufs au miroir.

.01 Casser les oeufs dans un bol.

.02 Faire fondre un peu de beurre dans une poêle à frire.

.03 Faire glisser les oeufs du bol à la poêle.

.04 Assaisonner au goût.

.05 Laisser cuire quelques minutes à feu doux.

.06 Retourner les oeufs à l'aide d'une spatule si désiré.

02.04.11 Faire des oeufs pochés.

.01 Mettre de l'eau dans une petite casserole ou une petite poêle à frire.

.02 Ajouter un peu de vinaigre.

.03 Porter à ébullition.

.04 Casser un oeuf dans un bol.

.05 Faire glisser l'oeuf dans l'eau bouillante.

.06 Laisser cuire de 2 à 3 minutes.

.07 Déposer l'oeuf sur un morceau de papier absorbant.

02.04.12 Se servir du bacon.

.01 Déposer les tranches de bacon côte à côte dans une poêle à frire.

.02 Régler l'élément de la cuisinière à une température moyenne.

.03 Retourner les tranches de bacon pour faire cuire les deux côtés.

.04 Retirer les tranches et les déposer sur un papier absorbant.

02.04.13 Faire des crêpes.

.01 Casser un oeuf dans un bol.

.02 Ajouter 1 tasse de lait.

.03 Ajouter 1 c. à table d'huile végétale.

.04 Ajouter 1 tasse de farine.

.05 Brasser le mélange.

.06 Faire fondre un peu de beurre ou de margarine dans une poêle à frire.

.07 Verser un peu de mélange dans la poêle à l'aide d'une louche.

.08 Répandre le mélange uniformément.

.09 Retourner la crêpe lorsque les bulles se forment à la surface.

.10 Laisser dorer.

.11 Servir avec du beurre, sirop, mélasse, etc.

02.05 PREPARER DES METS PRINCIPAUX.

02.05.01 Faire un macaroni.

02.05.02 Faire un spaghetti.

02.05.03 Faire un riz minute aux légumes.

02.05.04 Faire des fèves au lard.

02.05.05 Faire des bâtonnets de poisson.

02.05.06 Faire un steak haché minute.

02.05.07 Faire un steak de jambon.

02.05.08 Se servir du poulet.

02.05.09 Faire des sandwiches.

02.05.10 Faire des côtelettes de porc.

02.05.11 Faire des salades.

02.06 PREPARER DES DESSERTS.

02.06.01 Identifier des desserts ne demandant aucune préparation.

.01 Différencier des sortes de beignes.

.02 Différencier des sortes de biscuits.

.03 Différencier des sortes de brioches.

.04 Différencier des sortes de crêpes.

.05 Différencier des sortes de gâteaux.

.06 Différencier des sortes de muffins.

.07 Différencier des sortes de tartes.

.08 Différencier des sortes de yogourts.

02.06.02 Identifier des desserts demandant une préparation.

.01 Différencier des sortes de biscuits.

.02 Différencier des sortes de chaussons aux fruits.

.03 Différencier des sortes de fruits en conserve.

.04 Différencier des essences de gelées aux fruits.

.05 Différencier des mélanges à gâteaux.

.06 Différencier des poudings instantanés.

02.06.03 Faire des biscuits en rouleaux.

.01 Régler le four à 375° F.

.02 Trancher la quantité de pâte nécessaire.

.03 Couper la pâte en plusieurs tranches d'égale épaisseur.

.04 Couper chaque rondelle en quatre.

.05 Déposer sur la tôle à biscuits en laissant un espace suffisant entre chaque biscuit.

.06 Placer sur la grille supérieure du four.

.07 Laisser cuire de 8 à 10 minutes en surveillant régulièrement.

02.06.04 Faire des chaussons aux fruits.

.01 Régler le four à 400° F.

.02 Enlever la languette de la partie supérieure de l'enveloppe protectrice.

.03 Frapper le cylindre de carton sur le rebord du comptoir.

.04 Enlever l'enveloppe protectrice.

.05 Dérouler délicatement la pâte.

.06 Séparer les carrés.

.07 Placer sur une tôle à biscuits.

.08 Répartir la garniture de fruits au centre de chaque carré de pâte.

.09 Plier la pâte en deux de façon à obtenir un triangle.

.10 Cuire au four selon les directives.

02.06.05 Se servir des fruits en [illegible]

.01 Ouvrir la boîte de conserve à l'aide de l'ouvre-boîte.

.02 Prendre la quantité de fruits nécessaire.

.03 Ranger le reste des fruits au réfrigérateur dans un contenant fermé.

02.06.06 Se servir des fruits frais.

.01 Identifier différentes sortes de fruits.

.02 Laver les fruits.

.03 Peler au besoin.

.04 Enlever les noyaux si nécessaire.

.05 Combiner différents fruits pour en faire une salade.

02.06.07 Faire des gelées aux fruits.

.01 Vider le contenu de la boîte dans un bol à mélanger.

.02 Ajouter 1 tasse d'eau bouillante.

.03 Dissoudre en brassant le mélange.

.04 Verser 1 tasse d'eau froide en brassant.

.05 Ajouter des fruits ou des guimauves miniatures si désiré.

.06 Placer le bol au réfrigérateur.

02.06.08 Faire des mélanges à gâteaux "rapides".

.01 Régler le four à 375° F.

.02 Vider le contenu de la boîte ou du sachet dans un moule.

.03 Ajouter 1 tasse d'eau au centre du moule.

.04 Brasser vigoureusement à l'aide d'une fourchette jusqu'à obtention d'une pâte homogène.

.05 Faire cuire pendant 35 minutes.

.06 Laisser refroidir avant de glacer.

02.06.09 Faire des poudings instantanés.

.01 Verser le contenu du sachet dans un bol à mélanger.

.02 Ajouter 2 tasses de lait bien froid.

.03 Mélanger à l'aide d'un batteur manuel ou électrique jusqu'à ce que le pouding devienne consistant.

.04 Verser le mélange dans des coupes.

.05 Mettre les coupes au réfrigérateur.

02.07 PREPARER UNE BOITE A LUNCH.

02.07.01 Identifier les composantes d'un lunch.

.01 Différencier les entrées.

.02 Différencier les mets principaux.

.03 Différencier les desserts.

.04 Différencier les boissons.

02.07.02 Choisir les bons aliments pour la boîte à lunch.

.01 Choisir entre différentes sortes de céréales.

.02 Choisir entre différents fruits.

.03 Choisir entre différents légumes.

.04 Choisir entre différents produits laitiers.

02.07.03 Elaborer un menu équilibré.

.01 Choisir des aliments frais en tenant compte de leur aspect, leur odeur et de la date indiquée, s'il y a lieu.

.02 Varier le choix des aliments.

02.07.04 Doser les quantités.

.01 Doser les portions en fonction de l'appétit.

.02 Donner la préférence aux aliments qui ont une plus grande valeur nutritive.

02.07.05 Varier les menus.

.01 Alterner les menus.

.02 Apprêter les restes, s'il y a lieu.

.03 Choisir des produits saisonniers quand c'est possible.

02.07.06 Déterminer le moment opportun pour la préparation du lunch.

.01 Faire un lunch juste avant de partir.

.02 Faire le lunch la veille du départ.

.03 Déposer le lunch au réfrigérateur.

02.07.07 Protéger les aliments.

.01 Emballer les sandwiches, biscuits et autres aliments de ce type avec du papier ciré, des feuilles d'aluminium ou du plastique transparent.

.02 Choisir les contenants appropriés pour les boissons ou les aliments semi-solides.

.03 Choisir un sac ou une boite à lunch en fonction des aliments appropriés.

02.00 PREPARER DES COLLATIONS.

02.08.01 Identifier les aliments appropriés à une collation.

02.08.02 Identifier les boissons appropriées à une collation.

02.08.03 Déterminer la collation désirée.

.01 Doser les portions.

.02 Choisir de bons aliments pour une collation.

.03 Varier les aliments de la collation.

02.08.04 Faire une collation.

.01 Présenter les aliments de façon appétissante.

.02 Envelopper adéquatement au besoin.

03 APPLIQUER LES REGLES DE CONVENANCE.

03.01 RESPECTER LES REGLES D'HYGIENE.

03.01.01 Se laver les mains avant de manger.

03.01.02 S'essuyer la bouche et les doigts avec une serviette de table.

03.01.03 Se moucher discrètement.

03.02 RESPECTER LES BONNES MANIERES.

03.02.01 S'asseoir convenablement.

03.02.02 Approcher sa chaise à une distance confortable de la table.

03.02.03 Se lever avec précaution.

03.02.04 Demander aux convives de faire circuler les différents condiments.

03.02.05 Utiliser des ustensiles pour manier les aliments.

03.02.06 Déposer les parties non comestibles des aliments sur le rebord de son assiette.

03.02.07 Eviter de faire des mouvements brusques.

03.02.08 Utiliser les condiments modérément.

03.02.09 Prendre de petites quantités de nourriture.

03.02.10 Fermer la bouche en mastiquant.

03.02.11 Manger sans faire de bruit.

03.02.12 Boire sans faire de bruit.

03.02.13 Eviter de manger dans l'assiette des autres.

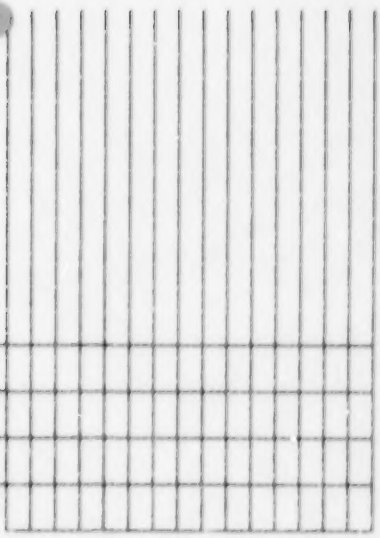
03.02.14 Eviter de parler la bouche pleine.

03.02.15 Parler à voix soutenue.

03.02.16 S'excuser quand on quitte la table.

03.02.17 Alterner les moments de conversation avec les moments où l'on mange.

03.02.18 Choisir des sujets de conversation de circonstances.



04 FAIRE DES ACHATS.

04.01 PLANIFIER DES ACHATS.

04.01.01 Préparer une liste d'achats.

.01 Identifier les produits nécessaires à la réalisation d'une recette ou à la préparation d'un menu.

.02 Identifier les quantités ou formats requis des produits à acheter.

.03 Indiquer les produits à acheter au moyen d'un mot ou d'une image.

.04 Apporter un crayon pour biffer les articles sur la liste au fur et à mesure qu'ils sont déposés dans le panier à provisions.

04.01.02 Prévoir le transport des produits.

.01 Acheter une quantité de produits en fonction du nombre de personnes qui les rapportent.

.02 Prévoir des sacs en plastique ou un panier à provisions pour transporter les achats.

.03 Vérifier la possibilité de livraison à domicile, s'il y a trop de sacs.

04.01.03 Prévoir le montant d'argent.

.01 Déterminer le montant d'argent en fonction des produits à acheter.

.02 Apporter un surplus d'argent pour défrayer les coûts de taxe, livraison, autres.

04.02 SE RENDRE AU MARCHE D'ALIMENTATION.

04.02.01 Identifier l'emplacement du marché

.01 le plus près;

.02 le plus pratique.

04.02.02 Connaître le trajet pour se rendre au marché d'alimentation.

04.02.03 Prévoir un montant d'argent supplémentaire ou des billets si on doit utiliser les transports publics.

04.03 S'ORIENTER DANS LE MARCHÉ D'ALIMENTATION.

04.03.01 Identifier l'entrée et la sortie du magasin.

04.03.02 Suivre chaque rangée en regardant un côté à la fois si l'emplacement d'un produit est difficile à déterminer.

04.03.03 Identifier l'emplacement des caisses-express.

04.03.04 Identifier l'emplacement des caisses pour commande de plus de dix articles.

04.03.05 Trouver les points de repère, mots ou symboles permettant d'identifier les catégories d'aliments.

04.04 UTILISER LE PANIER À PROVISIONS.

04.04.01 Choisir un panier à provisions qui fonctionne bien.

04.04.02 Éviter d'encombrer les allées quand on doit s'arrêter pour choisir un article.

04.04.03 Circuler de façon fonctionnelle avec un panier à provisions.

.01 Suivre les flèches indicatrices.

.02 Suivre le mouvement général de la foule.

.03 Se diriger le plus directement possible vers l'étalage désiré.

.04 Éviter de bousculer les autres clients en circulant.

04.04.04 Vider le panier à provisions.

04.04.05 Ranger le panier à provisions à l'endroit prévu.

04.05 MANIPULER LES ARTICLES.

04.05.01 Choisir les conserves dans l'ordre de leur présentation sur les tablettes.

04.05.02 Choisir les produits maraîchers en fonction de leur qualité.

04.05.03 Choisir les produits laitiers dans l'ordre de leur présentation dans les comptoirs.

04.05.04 Vérifier la date d'expiration ou d'empaquetage indiquée sur certains produits.

04.05.05 Choisir des produits intacts de préférence.

04.05.06 Disposer les produits les plus lourds dans le fond du panier à provisions.

04.05.07 Disposer les articles dans le panier à provisions de façon à protéger ceux qui sont les plus fragiles.

04.05.08 Remettre à leur place les articles qu'on ne désire pas conserver.

04.05.09 Déposer les articles sur le comptoir de la caisse de façon à mettre les prix en évidence.

04.06 COMMUNIQUER SES BESOINS.

04.06.01 Identifier les personnes susceptibles d'apporter de l'aide.

.01 Demander de l'aide à un employé du magasin.

.02 Demander de l'aide à un autre client.

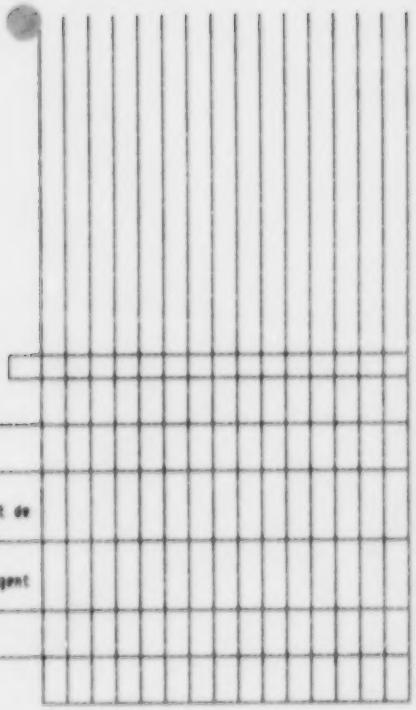
04.06.02 Communiquer clairement ses besoins.

.01 Contrôler le ton de sa voix.

.02 Contrôler le débit verbal.

.03 Prononcer distinctement.

.04 Montrer la liste d'achats si l'expression verbale n'est pas claire.



04.07 PASSER A LA CAISSE.

04.07.01 Respecter la file d'attente.

04.07.02 Eviter de bousculer les autres clients.

04.07.03 Laisser une distance entre ses produits et ceux du client précédent au moment de les placer sur le comptoir ou tapis roulant.

04.07.04 Accepter de retirer un produit si le total des achats excède le montant d'argent dont on dispose.

04.07.05 Payer la facture.

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

ARTISANAT

01 ACQUERIR DES HABILETES ET DES TECHNIQUES DE BASE POUR LA REALISATION DE PIECES D'ARTISANAT.

01.01 DEVELOPPER DES TECHNIQUES PROPRES AU MACRAME POUR LA REALISATION DE CERTAINS PRODUITS D'ARTISANAT.

01.01.01 Identifier les matériaux et instruments du macramé. _____

01.01.02 Prévoir le matériel nécessaire à l'activité. _____

01.01.03 Utiliser le noeud en tête d'alouette (noeud de montage). _____

01.01.04 Utiliser le noeud simple. _____

01.01.05 Utiliser le noeud en 'bras croisés'. _____

01.01.06 Utiliser le noeud carré. _____

01.01.07 Utiliser le noeud carré en galon. _____

01.01.08 Utiliser le noeud en résille. _____

01.01.09 Utiliser le noeud en chaîne. _____

01.01.10 Utiliser le noeud en barrette. _____

01.01.11 Utiliser le noeud en faisceau. _____

01.01.12 Différencier les textures des cordes à utiliser. _____

01.01.13 Agencer différentes couleurs de cordes dans une pièce. _____

01.02 DEVELOPPER DES TECHNIQUES PROPRES AU TISSAGE POUR LA REALISATION DE PIECES D'ARTISANAT.

01.02.01 Identifier les matériaux et instruments du tissage. _____

01.02.02 Prévoir le matériel nécessaire à l'activité. _____

01.02.03 Ourdir un métier avec un fil continu. _____

01.02.04 Ourdir un métier avec un fil coupé et rattaché à chaque extrémité.

01.02.05 Utiliser le tissage simple.

01.02.06 Utiliser les variantes du tissage simple.

01.02.07 Utiliser le point "Soumak".

01.02.08 Utiliser le noeud Rya ou Sayrna.

01.02.09 Utiliser des raccords pour faire une fente.

01.02.10 Utiliser des raccords en diagonale.

01.02.11 Utiliser des raccords entrelacés.

01.02.12 Utiliser des raccords sur un même fil de chaine.

01.02.13 Finir la trame.

01.02.14 Utiliser les techniques de finition d'une pièce tissée.

01.02.15 Faire la finition d'une pièce tissée en utilisant la couture à la machine.

01.02.16 Faire la finition d'une pièce tissée en utilisant la couture à la main.

01.02.17 Faire la finition d'une pièce tissée en utilisant les bouts de chaine tissés.

01.02.18 Faire la finition d'une pièce tissée en utilisant le nouage.

01.02.19 Différencier les textures des fils à utiliser.

01.02.20 Agencer différentes couleurs de fils dans une pièce.

01.03 DEVELOPPER LA TECHNIQUE DE LA PYROGRAVURE POUR LA REALISATION DE CERTAINS PRODUITS D'ARTISANAT.

01.03.01 Identifier les matériaux et instruments de la pyrogravure.

01.03.02 Prévoir le matériel nécessaire à l'activité.

01.03.03 Préparer la pièce à décorer.

01.03.04 Dessiner le motif.

01.03.05 Décalquer le motif.

01.03.06 Tenir correctement le crayon du pyrographe.

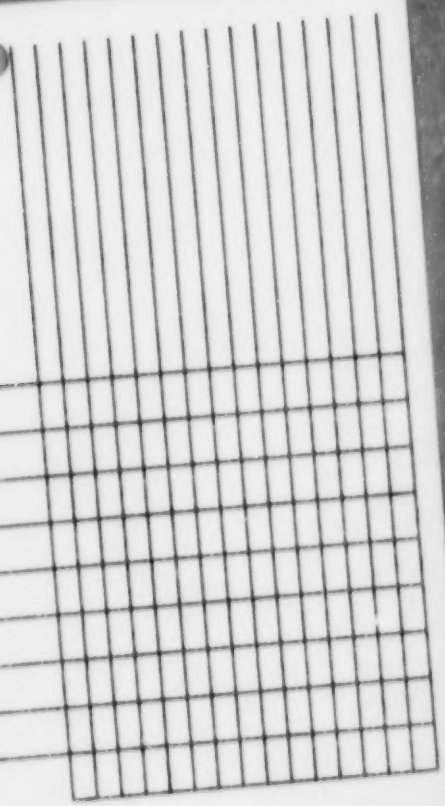
01.03.07 Contrôler les degrés de chaleur du pyrographe.

01.03.08 Contrôler la pression sur le crayon sans variation.

01.03.09 Contrôler la pression sur le crayon avec variation.

01.03.10 Utiliser le pyrographe avec différentes pointes.

01.03.11 Faire la finition d'une pièce.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

COUTURE

01 CONNAITRE DES TECHNIQUES RELIEES A LA COUTURE.

01.01 FAIRE DE LA COUTURE A LA MAIN.

01.01.01 Identifier le matériel utilisé. _____

.01 Identifier l'aiguille à coudre. _____

.02 Identifier l'aiguille à repriser. _____

.03 Identifier l'aiguille à broder. _____

.04 Identifier l'aiguille à tapisserie. _____

.05 Identifier le passe-lacet. _____

.06 Identifier l'enfileur. _____

.07 Identifier les épingles courtes. _____

.08 Identifier les épingles longues. _____

.09 Identifier le dé. _____

.10 Identifier le galon à mesurer. _____

.11 Identifier un gabarit. _____

.12 Identifier différentes sortes de fils. _____

.13 Identifier différentes sortes de tissus. _____

.14 Identifier les ciseaux à fil. _____

.15 Identifier les ciseaux à denteler. _____

.16 Identifier les ciseaux à tailler. _____

.17 Identifier les ciseaux pour gauchers. _____

01.01.02 Utiliser différents points de couture.

.01 Réaliser le point devant.

.02 Faufiler.

.03 Réaliser le point arrière.

.04 Réaliser le point de surjet.

.05 Réaliser le point d'ourlet.

.06 Faire un point d'arrêt.

01.01.03 Coudre un bouton.

.01 Identifier les différentes sortes de boutons.

.02 Choisir le bouton approprié.

.03 Choisir l'aiguille appropriée.

.04 Choisir la couleur du fil.

.05 Couper une longueur de fil.

.06 Enfiler l'aiguille.

.07 Enfiler l'aiguille à l'aide de l'enfileur.

.08 Faire un noeud au bout du fil.

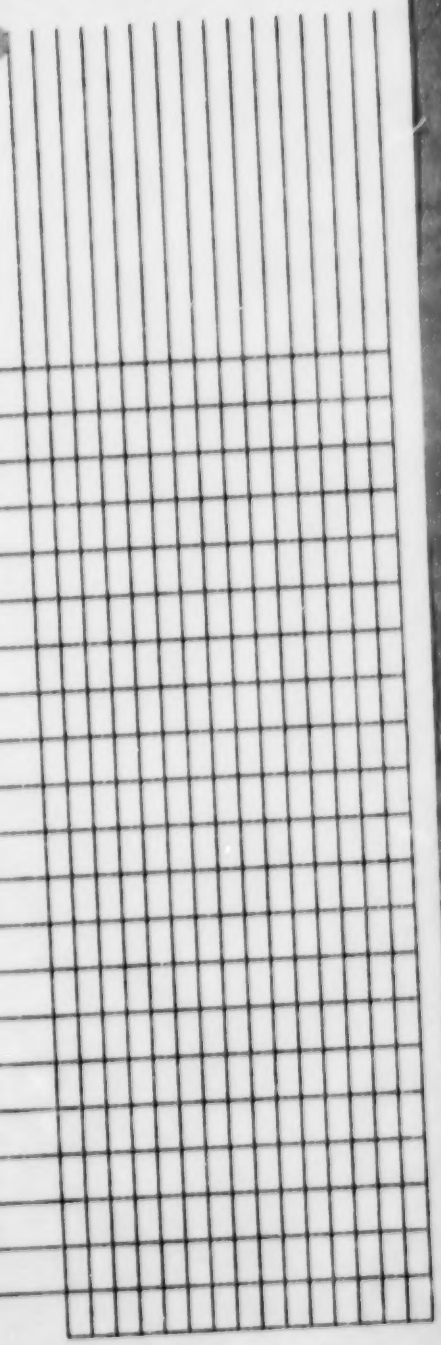
.09 Repérer l'emplacement du bouton.

.10 Coudre un bouton à deux trous sur un tissu épais.

.11 Coudre un bouton à deux trous sur un tissu mince.

.12 Coudre un bouton à quatre trous sur un tissu épais.

.13 Coudre un bouton à quatre trous sur un tissu mince.



01.01.04 Coudre une agrafe. _____

.01 Identifier les différentes sortes d'agrafes. _____

01.02 FAIRE DE LA COUTURE A LA MACHINE.

01.02.01 Se familiariser avec la machine à coudre. _____

.01 Identifier les parties principales de la machine à coudre. _____

.02 Coudre sur une feuille de papier. _____

.03 Coudre sur une feuille lignée. _____

.04 Coudre sur une pièce de tissu. _____

.05 Contrôler la vitesse de la machine. _____

01.02.02 Utiliser la machine à coudre. _____

.01 Sortir la machine de la boite. _____

.02 Enfiler la machine. _____

.03 Remplir la bobine. _____

.04 Ajuster la machine pour les différentes opérations. _____

.05 Coudre en ligne droite sur une pièce de tissu. _____

.06 Coudre en suivant un angle droit sur une pièce de tissu. _____

.07 Coudre en suivant une ligne courbe sur une pièce de tissu. _____

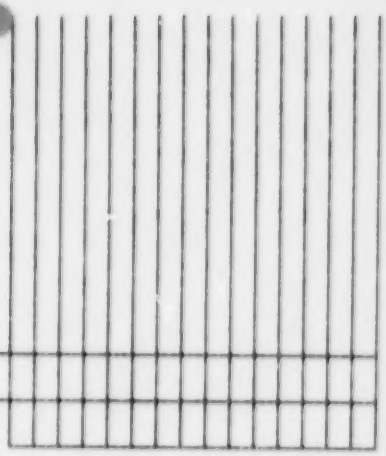
.08 Coudre en suivant un tracé simple sur une pièce de tissu. _____

.09 Assembler deux pièces en suivant une ligne droite. _____

.10 Coudre en suivant un tracé complexe sur une pièce de tissu. _____

.11 Assembler deux pièces en suivant une ligne courbe. _____

.12 Assembler deux pièces en suivant un angle droit. _____



.13 Arrêter les fils. _____

.14 Défaire une couture. _____

07 APPLIQUER DES TECHNIQUES DE COUTURE A LA REPARATION ET A LA CONFECTION DE VETEMENTS.

02.01 REPARER DES VETEMENTS.

02.01.01 Repriser un accroc.

02.01.02 Reprendre une couture défaite au point arrière.

02.01.03 Refaire une partie d'ourlet.

02.01.04 Poser une pièce pré-encollée à l'aide du fer à repasser.

02.02 CONFECTIONNER UNE PIECE.

02.02.01 Préparer la confection d'un ouvrage.

.01 Déterminer le ouvrage à réaliser.

.02 Choisir les composantes.

.03 Agencer les couleurs des composantes.

.04 Evaluer la quantité de matériel nécessaire.

.05 Acheter le matériel nécessaire.

02.02.02 Mesurer.

.01 Utiliser un gabarit.

.02 Utiliser un mètre.

.03 Utiliser un décimètre.

.04 Utiliser un galon à mesurer.

.05 Utiliser la règle d'ourlet.

02.02.03 Epingler.

.01 Epingler un patron en papier sur du tissu.

.02 Epingler deux morceaux de tissu.

.03 Epingler trois morceaux de tissu.

02.02.04 Tailler.

.01 Tailler du papier en suivant une ligne droite.

.02 Tailler du papier en suivant une ligne courbe.

.03 Tailler du papier en suivant un motif.

.04 Tailler du carton en suivant une ligne droite.

.05 Tailler du carton en suivant une ligne courbe.

.06 Tailler du carton en suivant un motif.

.07 Tailler du tissu en suivant une ligne droite.

.08 Tailler du tissu en suivant une ligne courbe.

.09 Tailler du tissu en suivant un motif.

.10 Tailler en suivant un patron.

02.02.05 Assembler.

.01 Utiliser un ruban pré-collé.

.02 Utiliser de la colle à tissu.

.03 Coudre à la main.

.04 Coudre à la machine.

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

EDUCATION PHYSIQUE

01 ACCROITRE LA MAITRISE DE SON CORPS DANS L'ESPACE ET LE TEMPS.

01.01 PERMETTRE CONSCIENCE DE SON SCHEMA CORPOREL.

01.01.01 Découvrir globalement les parties du corps.

.01 Prendre plaisir à se laisser manipuler par l'adulte dans des situations de jeu.

.02 Prendre plaisir à agir dans des déplacements spontanés initiés ou suggérés par l'adulte.

.03 Découvrir les parties suivantes du visage: yeux, nez, bouche, cheveux, oreilles.

.04 Découvrir les parties suivantes du corps: mains, bras, ventre, dos, jambes, pieds, fesses.

01.01.02 Réagir globalement à une stimulation sensorielle.

.01 Fixer les yeux sur un objet ou une personne immobile.

.02 Fixer son regard sur une source lumineuse introduite subitement dans son champ visuel.

.03 Chercher un objet qui sort de son champ visuel.

.04 Découvrir diverses textures.

.05 Diriger son regard vers une source sonore.

.06 Induire un mouvement suite à l'audition de son nom, d'un bruit familier ou d'une mélodie connue.

.07 Ouvrir la bouche à la vue d'une cuillerée d'aliments connus.

.08 Ouvrir la bouche à la vue d'une cuillerée d'aliments inconnus qu'un adulte présente à l'élève.

01.01.03 Découvrir globalement l'amplitude de son espace personnel.

.01 Prendre la main pour atteindre un objet.

.02 Prendre la jambe pour atteindre avec son pied un objet plus éloigné.

.03 Déplacer des objets autour de lui afin de délimiter son espace proche.

.04 Explorer la place qu'occupe son corps dans l'espace.

.05 Développer des habiletés conceptuelles en rapport avec les notions spatiales suivantes: ici-là; en haut-en bas; avec; à côté.

01.01.04 Se familiariser avec les parties du corps et leurs noms.

.01 Montrer sur un adulte les parties suivantes du visage: yeux, nez, bouche, cheveux, oreilles.

.02 Montrer sur soi-même les parties suivantes: yeux, nez, bouche, cheveux, oreilles.

.03 Montrer sur soi-même les parties suivantes du corps: tête, mains, bras, ventre, dos, jambes, pieds, fesses.

.04 Nommer les parties suivantes du visage: yeux, nez, bouche, cheveux, oreilles.

.05 Nommer les parties suivantes du corps: tête, mains, bras, ventre, dos, jambes, pieds, fesses.

.06 Montrer sur soi-même les parties suivantes du corps: cou, épaules, coude, genoux, nombril, doigts, ongles, orteils, talons, vulve, pénis.

.07 Montrer sur soi-même les parties suivantes du visage: front, menton, joues, dents, langue.

.08 Reproduire sa silhouette sur papier.

.09 Nommer la partie manquante d'une silhouette.

01.01.05 Découvrir des perceptions sensorielles.

.01 Suivre des yeux un objet ou une personne en mouvement.

.02 Se diriger vers une source lumineuse.

.03 Toucher un adulte ou un pair.

.04 Manipuler différents objets afin de sentir les textures.

.05 Prendre connaissance de divers indices tactiles.

.06 Se diriger vers une source sonore.

.07 Associer un signal sonore à une activité quotidienne.

.08 Respirer différentes odeurs.

.09 Réagir physiquement après avoir respiré différentes odeurs.

.10 Maintenir un contact avec une source odorante agréable.

.11 Lécher la nourriture ou le liquide laissé autour de la bouche.

.12 Réagir par une mimique à différentes saveurs (sucrée, salée, acide, amère).

01.01.06 Développer des habiletés conceptuelles par rapport à son espace immédiat.

.01 Développer des habiletés conceptuelles en rapport avec les notions spatiales suivantes: dessus-dessous; dedans-dehors; sur-autour.

.02 Montrer un objet répondant aux notions spatiales étudiées.

.03 Placer un objet à un endroit déterminé par rapport à soi en fonction des habiletés conceptuelles vues.

.04 Se placer soi-même en relation spatiale déterminée par rapport à un adulte en fonction des habiletés conceptuelles vues.

.05 Retrouver sa place.

.06 Reproduire une posture.

01.01.07 Se rappeler des noms des parties du corps.

.01 Nommer les parties suivantes du corps: cou, épaules, coudes, genoux, nombril, doigts, orteils, talons, pénis, vulve, cuisses.

.02 Nommer les parties suivantes du visage: front, menton, joues, dents, langue.

.03 Montrer sur soi-même les parties suivantes du corps: poitrine, cuisses, pouce, petit doigt.

.04 Reconstituer un personnage en papier.

.05 Associer des objets à des parties du corps.

.06 Identifier les deux sexes.

01.01.08 Percevoir sa dominance latérale.

.01 Prendre conscience de ses deux (2) côtés.

.02 Prendre conscience de son côté préférentiel dans certains gestes de la vie courante ou certaines habiletés motrices.

01.01.09 Discriminer ses perceptions sensorielles.

.01 Suivre des yeux, sans bouger la tête, un objet ou une personne mobile.

.02 Garder le contact visuel avec une tache lumineuse laissée sur un mur et aller la toucher en se frayant un passage entre des obstacles.

.03 Reconnaître les photos ou les diapositives de personnes familières.

.04 Choisir un objet à partir d'indices tactiles.

.05 Nommer les différents indices tactiles correspondant à certains objets.

.06 Montrer ou nommer la région de son corps venant d'être touchée.

.07 Désigner la provenance d'un son.

.08 Suivre des yeux, sans bouger la tête, le déplacement d'une source sonore.

.09 Identifier, à partir de ses caractéristiques sonores, la source d'un son.

.10 Découvrir verbalement différentes caractéristiques olfactives (parfumée, épicée, acide, brûlée).

.11 Éviter une source odorante désagréable.

.12 Découvrir différentes caractéristiques gustatives et les nommer (sucrée, salée, acide, amère).

01.01.10 Utiliser les notions ayant rapport à l'espace semi-dimensionné.

.01 Développer des habiletés conceptuelles en rapport avec les notions spatiales suivantes: autour de, au milieu, entre, contre, loin, près de.

.02 Indiquer la relation spatiale existant entre un objet par rapport à d'autres objets.

.03 Se placer en fonction d'une relation spatiale déterminée par rapport à plusieurs objets.

.04 Placer des objets à un endroit déterminé par la relation spatiale existant avec d'autres objets.

.05 Suivre un trajet parcouru par l'adulte.

.06 Respecter les limites d'un espace déterminé en se déplaçant à l'intérieur ou à l'extérieur de celui-ci.

.07 Adopter des positions avec tout son corps en fonction de consignes verbales.

01.01.11 Identifier les parties du corps.

.01 Nommer les parties suivantes du corps: poitrine, cuisses, pouce, petit doigt.

.02 Montrer sur soi-même les parties suivantes du visage: lèvres, paupières, sourcils, cils, narines.

.03 Montrer sur soi-même les parties suiva[illegible]..ous, chevilles, hanches, taille, poignets.

[illegible] parties manquantes sur une maquette représentant un personnage.

.05 Nommer les parties du corps qu'un pair vient de toucher.

01.01.12 Développer sa latéralité.

.01 Identifier son côté préférentiel au niveau du pied, de la main, de l'oeil, de l'oreille.

.02 Discriminer le côté droit du côté gauche au niveau de la main sur soi-même.

.03 Se déplacer vers la droite ou vers la gauche selon les consignes.

.04 Discriminer le côté droit du côté gauche au niveau du pied, de l'oeil ou de l'oreille.

01.01.13 Ajuster ses perceptions sensorielles.

.01 Parcourir du regard des objets alignés.

.02 Reconnaître des objets projetés sur un écran pendant une à deux secondes.

.03 Reconnaître la couleur d'un objet présenté sur un écran pendant une à deux secondes.

.04 Se regarder dans un miroir lors de déplacements.

.05 Distinguer si un objet ou une personne est immobile ou en mouvement alors qu'il ou elle se trouve dans son champ visuel mais à l'extérieur de sa ligne de regard.

.06 Regrouper à partir d'indices tactiles des objets similaires (en fonction des formes, épaisseurs, température, densité, texture).

.07 Maîtriser l'intensité du toucher.

.08 Identifier, par leur son, différents instruments de musique.

.09 Identifier des bruits de l'environnement.

.10 Identifier différentes odeurs (chocolat, croustilles, citron, orange, vinaigre, parfum).

.11 Reconnaître le goût de différentes substances pour les quatre goûts de base (sucré, salé, acide, amer).

01.01.14 Différencier les notions ayant rapport à l'espace éloigné.

.01 Développer des habiletés conceptuelles en rapport avec les notions spatiales: à gauche, à droite.

.02 Se placer soi-même en relation spatiale déterminée par rapport à plusieurs autres individus ou objets.

.03 Suivre un trajet d'après une consigne verbale.

.04 Se déplacer en respectant la direction et le sens de déplacement d'un groupe.

01.01.15 [illegible] relatives aux parties du corps.

.01 Nommer [illegible] du corps qu'il(elle) touche sur un pair, les yeux fermés.

.02 Nommer les parties du corps qui sont mobiles dans une action particulière.

.03 Personnaliser un déguisement.

.04 Dissocier ses membres entre eux.

01.01.16 Ajuster sa latéralité.

.01 Identifier le côté droit et le côté gauche sur autrui.

01.01.17 Affiner ses perceptions sensorielles.

.01 Fixer du regard la projection d'un objet sur le mur et, dès que la lumière s'éteint, en retrouver la place.

.02 Parcourir, les yeux fermés, un trajet parcouru les yeux ouverts.

.03 Déterminer la couleur d'un objet alors qu'il se trouve dans son champ visuel mais hors de sa ligne de regard.

.04 Déterminer l'orientation d'un objet alors qu'il se trouve dans son champ visuel mais hors de sa ligne de regard.

.05 Regrouper, à partir d'indices tactiles, des objets similaires, les yeux fermés.

.06 Appliquer des progressions ou des diminutions progressives de pressions manuelles.

.07 Identifier des bruits mécaniques.

.08 Reproduire un son ou un bruit entendu.

01.02 MAÎTRISER DIVERSES POSTURES CORPORELLES DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT.

01.02.01 Adopter, par imitation, diverses postures naturelles.

.01 Se tenir en position d'appui sur les avant-bras.

.02 Tenir sa tête ferme quand il(elle) est tiré(e) en position assise.

.03 Se tenir en position d'appui sur les bras, en extension, couché(e) sur le ventre.

.04 Prendre et tenir la position assise au sol, à partir de la position couchée sur le dos sans appui des mains.

.05 Prendre la position assise sur une petite chaise à partir de la position debout et appuyer son dos contre le dossier.

.06 Prendre la position assise sur un petit banc individuel sans dossier.

.07 Prendre la position "assis à cheval", pieds au sol.

.08 Prendre la position quatre pattes, mains-pieds, à partir de la position couchée sur le ventre, sans aide.

.09 Prendre la position à genoux sans aide.

.10 Se tenir en position debout sans aide.

01.02.02 Adapter diverses postures corporelles et fournir l'effort nécessaire pour les maintenir.

.01 Prendre les positions suivantes, par imitation: debout, assis(e) en indien, debout jambes écartées, en petit bonhomme.

.02 Prendre la position assise sur une balançoire en se tenant sur les chaînes.

.03 Prendre la position assise sur un tricycle.

.04 Maintenir l'équilibre en position assise tout en cherchant à atteindre un objet placé dans son dos.

.05 Maintenir son équilibre si l'on retire un appui à partir de la position quatre pattes.

.06 Maintenir une des positions suivantes: assis(e) au sol, à quatre pattes, à genoux ou assis(e) sur un petit banc, advenant un déséquilibre provoqué (légère poussée de l'adulte ou balancement de la surface de support).

.07 Maintenir la position debout, pieds joints durant quelques secondes.

.08 Maintenir la position debout en tenant un objet dans une main.

01.02.03 Reproduire différentes attitudes posturales complexes en éliminant toutes les contractions superflues.

.01 Prendre les positions suivantes sur consigne verbale: assis(e) en indien, en petit bonhomme, debout jambes écartées, couché(e) sur le côté, assis(e) groupé.

.02 Se tenir sur un pied.

.03 Se tenir sur un pied et balancer l'autre d'avant en arrière.

.04 Se tenir sur un pied et ramasser un objet par terre.

.05 Maintenir la position en petit bonhomme ou debout sur la pointe des pieds dans le cas où un adulte donne une légère poussée.

.06 Maintenir la position debout sur la pointe des pieds durant quelques secondes.

.07 Maintenir son équilibre debout, pieds joints, yeux fermés.

.08 Maintenir et reproduire la posture prise par un pair caché en-dessous d'une couverture.

01.02.04 Reproduire des postures complexes sur une surface surélevée et la maintenir.

.01 Adopter, sur consigne verbale, les positions suivantes: couché(e) sur le côté, assis(e) groupé, assis(e) en indien, en petit bonhomme ou debout jambes écartées sur une surface surélevée.

.02 Maintenir son équilibre en petit bonhomme sur une planche d'équilibre.

.03 Se tenir en équilibre sur une surface élevée de faible hauteur en position debout.

.04 En équilibre sur une surface élevée de faible hauteur, se pencher pour ramasser un objet à terre.

.05 Garder son équilibre debout sur un plot après avoir couru et s'être immobilisé(e) au signal sur le plot.

.06 Garder son équilibre sur une surface élevée de faible hauteur, debout pieds joints.

.07 Garder son équilibre sur le plot, debout pieds joints, yeux fermés.

.08 Reproduire en différé une position adoptée par un pair.

.09 Reproduire les positions adoptées par une silhouette en ombre chinoise.

.10 Garder son équilibre sur les fesses au sol sans appui des mains ni des pieds.

01.02.05 Ajuster sa posi... dans des conditions variées de l'environnement physique.

.01 Garder son équilibre sur un pied après avoir couru et s'être immobilisé(e) au signal sur un plot.

.02 Garder son équilibre sur une surface élevée de faible hauteur tout en lançant et recevant un ballon.

.03 Garder son équilibre pendant quelques secondes, sur une surface surélevée, avec la pointe des pieds ou les talons dans le vide.

.04 Maintenir son équilibre en position debout sur une planche à roulettes en mouvement.

01.03 SE DETENDRE.

01.03.01 Accepter de se laisser manipuler par l'adulte.

.01 Accepter de donner la main à un adulte.

.02 Accepter de se laisser prendre dans les bras.

.03 Accepter de se laisser bercer par l'adulte.

.04 Se laisser masser les épaules, la poitrine, les bras, les jambes.

.05 Se laisser caresser le visage.

.06 Se laisser toucher les cheveux.

.07 Demeurer allongé à côté d'un adulte quelques secondes sans bouger.

01.03.02 Trouver une position allongée qui favorise la détente.

.01 Se laisser bercer de gauche à droite par l'adulte.

.02 Demeurer passif(ve) lorsqu'un adulte familier manipule les membres ou masse d'autres parties du corps.

.03 Faire "la chaise berçante" en position groupée sur le dos.

.04 S'étirer pour se faire le plus grand ou la plus grande possible.

.05 Se recroqueviller pour se faire le plus petit ou la plus petite possible.

.06 Immobiliser son corps pendant quelques minutes (2) sans bouger (position foetale ou couché(e) sur le côté, sur le dos ou le ventre).

01.01.03 Relâcher toute tension musculaire tout en demeurant immobile pendant quelques instants.

.01 En position couchée sur le dos, étirer bras et jambes pour se faire le plus grand ou la plus grande possible.

.02 En position couchée sur le dos, replier ses membres pour se faire le plus petit ou la plus petite possible.

.03 En position couchée sur le dos, serrer les poings puis les ouvrir.

.04 En position couchée sur le dos, pointer les pieds quelques secondes puis les relâcher.

.05 En position couchée sur le dos, tirer sur ses talons.

.06 En position couchée sur le dos, faire des grimaces avec sa bouche, tirer la langue, ouvrir puis fermer les yeux.

.07 En position couchée sur le dos, essayer de sentir sa respiration.

.08 En position couchée sur le dos, essayer de rester immobile quelques instants.

01.01.04 Ajuster sa respiration à son relâchement.

.01 À quatre pattes, faire entrer de l'air en contractant les abdominaux et la faire sortir en relâchant les abdominaux.

.02 En position couchée sur le dos, poser les mains à plat sur le ventre pour sentir sa respiration.

.03 En position couchée sur le dos, soulever la tête puis la laisser retomber.

.04 En position couchée sur le dos, soulever les bras légèrement, puis les laisser retomber.

.05 En position couchée sur le dos, soulever les jambes légèrement l'une après l'autre, puis les laisser retomber.

.06 En position couchée sur le dos, relâcher tout son corps.

01.03.05 Exercer un certain contrôle sur sa respiration et son relâchement musculaire.

.01 En position couchée sur le dos, monter ses bras légèrement, tenir, puis les laisser retomber en avant, en arrière ou sur les côtés.

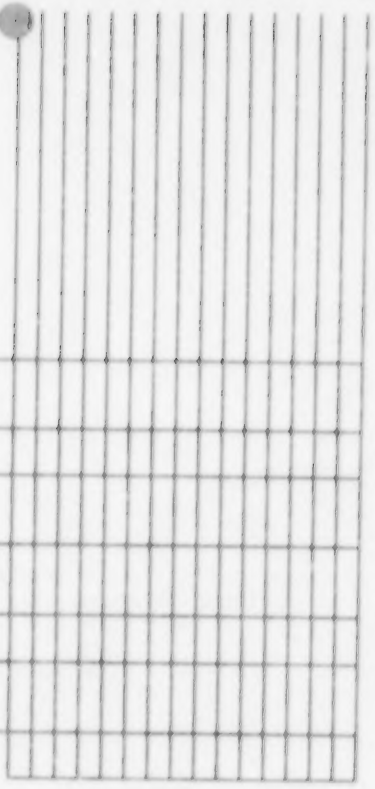
.02 En position couchée sur le dos, replier les jambes puis les allonger.

.03 En position couchée sur le dos, relever une jambe légèrement, tenir, puis la laisser retomber.

.04 Reprendre les exercices précédents en leur associant un rythme respiratoire modéré.

.05 Faire les exercices précédents les yeux fermés.

.06 Garder la position de détente et continuer son rythme normal de respiration même si un adulte vient toucher les bras, les jambes, la tête.



02 DÉVELOPPER UNE MEILLEURE COORDINATION MOTRICE DANS CERTAINES FORMES DE DÉPLACEMENTS DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE ET DU TEMPS.

02.01 UTILISER DIVERSES FORMES PRIMAIRES DE LOCOMOTION.

02.01.01 Se rouler.

.01 Se rouler du ventre au dos et vice-versa.

.02 Se rouler (2 à) fois en profitant de la poussée de l'adulte.

02.01.02 Explorer différentes formes de glisser.

.01 Se déplacer sur le ventre en se repoussant avec les bras, sur le sol.

.02 Se déplacer sur le ventre en pivotant (1/4 tour) sur le sol.

.03 Se déplacer sur le dos en se repoussant avec les pieds.

.04 Avancer en glissant sur les fesses, assis(e) au sol, en s'aidant de ses pieds et mains.

.05 Se déplacer sur le ventre en se tirant avec un bras au sol et en donnant de petits coups de rein ou de légères flexions des jambes.

02.01.03 Se déplacer librement à quatre pattes.

.01 Marcher librement à quatre pattes sur les genoux et les mains au sol.

.02 Marcher librement à quatre pattes sur les pieds et les mains au sol.

.03 Marcher à quatre pattes genoux-mains en franchissant des obstacles installés au sol.

.04 Marcher à quatre pattes pieds-mains en évitant des obstacles installés au sol.

.05 Marcher sur les genoux au sol et sur une faible distance.

.06 Marcher à quatre pattes genoux-mains sur une surface large et suffisamment élevée.

.07 Se déplacer en prenant appui sur les mains, l'adulte soutenant le bassin et les jambes: faire la brouette.

02.01.04 Découvrir la culbute.

.01 Faire une pirouette dans les bras de l'adulte.

.02 Faire une culbute avant avec l'aide de l'adulte sur un plan incliné descendant.

.03 Faire une culbute avant sur un plan horizontal, avec l'aide de l'adulte.

02.01.05 Rouler librement.

.01 Rouler sur un plan horizontal et rigide.

.02 Rouler sur un plan horizontal et mouvant.

.03 Rouler sur une surface irrégulière.

.04 Rouler en changeant sa position de départ (couché(e) sur le dos, couché(e) sur le ventre).

.05 Rouler en initiant le mouvement alternativement avec l'un ou l'autre côté (hanche, jambe).

02.01.06 Développer les habiletés de glisser sur différentes parties du corps.

.01 Glisser sur les fesses dans la position assise au sol, sans l'aide des mains.

.02 Se déplacer parmi des obstacles en glissant sur les fesses dans la position assise au sol.

.03 Se déplacer sur le ventre en se tirant avec les deux avant-bras.

.04 Se déplacer sur le ventre en se tirant avec les deux bras et en pliant une jambe.

.05 Se déplacer sur le ventre en utilisant une traction simultanée des deux bras puis la flexion des deux jambes.

.06 Se déplacer sur le ventre en se tirant simultanément avec les deux membres du même côté.

.07 Se déplacer sur le dos en se repoussant avec les pieds et les mains.

.08 Glisser sur les fesses sur une surface large moyennement élevée.

.09 Glisser sur le ventre en se tirant avec les bras sur une surface large moyennement élevée.

.10 Glisser sur le dos sur une surface large moyennement élevée.

02.01.07 Marcher à quatre pattes, pieds-mains.

.01 Marcher à quatre pattes vers l'avant.

.02 Marcher à quatre pattes vers l'arrière.

.03 Marcher à quatre pattes en franchissant des obstacles.

.04 Avancer à quatre pattes sur une surface horizontale, large et élevée.

.05 Reculer à quatre pattes sur une surface horizontale large et élevée.

.06 Avancer à quatre pattes sur une surface élevée, large et en pente ascendante.

.07 Reculer à quatre pattes sur une surface élevée, large et en pente ascendante.

.08 Avancer à quatre pattes sur une surface élevée, large et en pente descendante.

.09 Reculer à quatre pattes sur une surface élevée, large et en pente descendante.

.10 Marcher à quatre pattes en coordonnant pieds et mains.

02.01.08 Faire plusieurs culbutes à la suite l'une de l'autre.

.01 Faire une culbute avant, seul(e), sur un plan incliné.

.02 Faire une culbute avant, seul(e), sur un plan horizontal.

.03 Faire deux culbutes avant en s'arrêtant entre chacune d'elles afin de reprendre la position de départ.

.04 Faire plusieurs culbutes avant.

02.01.09 Rouler en tenant compte des obstacles.

.01 Rouler sur un plan horizontal, les jambes allongées, les bras le long du corps ou en arrière de la tête.

.02 Rouler jusqu'à un repère et repartir immédiatement dans l'autre sens.

.03 Rouler en évitant des obstacles.

.04 Rouler par-dessus des obstacles peu élevés.

.05 Rouler en tenant un objet entre ses mains sur sa poitrine.

02.01.10 Découvrir d'autres formes de ramper.

.01 Ramper sur le ventre en respectant la coordination.

.02 Ramper sur le ventre en évitant des obstacles.

.03 Ramper sur le ventre en franchissant des obstacles.

.04 Ramper sur le dos en s'aidant de ses jambes repliées, en les utilisant simultanément.

.05 Ramper sur le dos en s'aidant de ses jambes repliées, en les utilisant alternativement.

.06 Ramper sur le côté librement.

.07 Ramper sur le ventre sur une surface élevée, large et horizontale.

02.01.11 Marcher à quatre pattes en coordonnant mains et pieds dans des conditions variées de l'environnement.

.01 Marcher à quatre pattes latéralement au mur.

.02 Marcher à quatre pattes sur une surface large, élevée et inclinée en enjambant des obstacles.

.03 Marcher à quatre pattes avec des outils dans les pieds.

.04 Marcher à quatre pattes en suivant un rythme lent.

.05 Marcher à quatre pattes en suivant un rythme rapide.

02.01.12 Perfectionner la culbute avant.

.01 Enchaîner deux ou plusieurs culbutes avant sans arrêt ni reprise de position entre les deux.

.02 Faire une culbute avant par-dessus des obstacles peu élevés.

.03 Faire une culbute avant sur une surface non stable.

.04 Faire une culbute avant et se relever sans l'aide de ses mains.

.05 Faire une culbute avant en donnant la main à un pair.

.06 Faire une culbute sur une surface élevée et large.

.07 Faire une culbute arrière avec l'aide de l'adulte.

02.01.13 Rouler en tenant compte des obstacles et de la direction.

.01 Rouler sous un obstacle.

.02 Rouler dans une direction donnée.

.03 Rouler en suivant une ligne droite.

.04 Rouler en suivant un tracé courbe au sol.

.05 Rouler librement en tenant un ballon au bout des bras.

.06 Rouler en suivant une direction tout en tenant un ballon au bout des bras.

.07 Rouler en maintenant un ou une ami(e) dans ses bras, en ligne droite.

.08 Rouler librement; au signal, s'arrêter et repartir dans l'autre sens.

.09 Rouler lentement.

.10 Rouler rapidement.

02.01.14 Ramper dans des conditions variées de l'environnement physique.

.01 Ramper sur le ventre en maintenant un rythme lent.

.02 Ramper sur le ventre en maintenant un rythme rapide.

.03 Ramper sur le dos en utilisant principalement le haut du corps et les bras.

.04 Ramper sur le ventre en maintenant un objet sur son dos.

.05 Ramper sur le dos en maintenant un objet sur son ventre.

.06 Ramper sur le ventre sur un plan incliné ascendant.

.07 Ramper sur le ventre sur un plan incliné descendant.

.08 Ramper sur le dos en évitant les obstacles.

.09 Ramper sur le ventre sur un plan incliné ascendant en franchissant des obstacles.

.10 Ramper sur le ventre sur un plan incliné descendant en franchissant des obstacles.

02.01.15 Faire des culbutes dans des conditions variées de l'environnement physique.

.01 Faire une culbute avant en franchissant un obstacle.

.02 Marcher et enchaîner une culbute avant.

.03 Faire une culbute avant avec un saut qui, à l'impulsion, précède la pose des mains.

.04 Faire une culbute arrière.

.05 Faire une culbute avant avec course d'élan.

02.01.16 Rouler dans des conditions variées de l'environnement physique.

.01 Rouler en modifiant son rythme sans modifier son orientation.

.02 Rouler en modifiant son orientation sans modifier son rythme.

.03 Franchir des obstacles sans modifier ni sa vitesse ni son orientation.

02.01.17 Ramper dans toutes situations.

.01 Ramper sur le côté dans des conditions variées de l'environnement.

.02 Ramper sur toutes les parties du corps malgré certains accidents de terrain.

.03 Ramper en utilisant uniquement les coudes pour se déplacer.

02.01.18 Faire des culbutes dans toutes les circonstances.

.01 Enchaîner une culbute avant et une culbute arrière.

.02 Descendre une colline en faisant des culbutes.

.03 Enchaîner plusieurs culbutes malgré certains accidents du terrain.

02.02 MARCHER DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE.

02.02.01 Se déplacer en marchant librement.

.01 Marcher librement en explorant un local.

.02 Marcher en tirant un objet.

.03 Marcher en poussant un objet.

.04 Marcher en portant un objet léger dans les mains.

.05 Marcher en évitant des obstacles.

.06 Marcher en donnant la main à un pair.

.07 Marcher quelques pas à reculons.

.08 Marcher sur une surface large, peu élevée, horizontale et stable.

.09 Marcher sur une surface large, peu élevée, inclinée et stable.

.10 Marcher sur une surface large, peu élevée, horizontale et mouvante.

02.02.02 Découvrir de nouvelles formes de marche.

.01 Marcher en transportant un objet encombrant.

.02 Marcher à reculons.

.03 Marcher en élevant les genoux (majorette).

.04 Marcher comme un petit "bossu".

.05 Marcher en contournant des obstacles.

.06 Marcher sur une surface large et élevée.

.07 Marcher latéralement sur une surface étroite et peu élevée.

.08 Marcher vers l'avant sur une surface étroite et peu élevée.

.09 Marcher latéralement sur une surface étroite et élevée.

.10 Marcher vers l'avant sur une surface étroite et élevée.

.11 Marcher et franchir des obstacles disperses.

.12 Marcher et franchir des obstacles disposés régulièrement sans alterner.

.13 Marcher et franchir des obstacles disposés régulièrement en alternant.

.14 Marcher et franchir des obstacles disposés irrégulièrement en alternant.

02.02.03 Développer d'autres habiletés de marche.

.01 Marcher sur la pointe des pieds.

.02 Marcher sur les talons.

.03 Marcher en faisant des petits pas.

.04 Marcher en faisant des grands pas.

.05 Marcher avec feinte avant.

.06 Marcher en gardant les jambes raides.

.07 Marcher sur une courte distance, dans la position 'petit bonhomme'.

.08 Marcher latéralement en utilisant des pas chassés.

.09 Marcher en transportant un petit objet sur la tête.

.10 Marcher en franchissant des obstacles sans briser le rythme de sa marche.

.11 Marcher en suivant un rythme lent.

.12 Marcher en suivant un rythme rapide.

.13 Marcher librement et, au signal, s'immobiliser et changer de direction.

.14 Marcher à reculons sur une surface élevée.

.15 Marcher sur des objets larges, élevés et régulièrement espacés sans alterner.

.16 Marcher sur des objets larges, élevés et régulièrement espacés en alternant.

.17 Marcher sur la poutre pendant au sol en avançant.

.18 Marcher sur la poutre posée au sol en reculant.

.19 Marcher sans alterner sur des objets étroits espacés régulièrement.

.20 Marcher en alternant sur des objets étroits espacés régulièrement.

02.02.04 Raffiner ses habiletés de marche.

.01 Marcher en canard dans toutes les directions.

.02 Marcher sur la pointe des pieds dans toutes les directions.

.03 Marcher sur les talons dans toutes les directions.

.04 Marcher en canard sur une surface élevée.

.05 Marcher sur la pointe des pieds sur une surface élevée.

.06 Marcher sur les talons sur une surface élevée.

.07 Marcher en suivant une ligne droite tracée au sol (pointe des pieds contre talon).

.08 Marcher en franchissant des obstacles disposés irrégulièrement sans briser le rythme de sa marche.

.09 Marcher sur des objets étroits, élevés et espacés régulièrement sans alterner.

.10 Marcher sur des objets étroits, élevés et espacés régulièrement en alternant.

.11 Marcher latéralement sur une surface élevée en pente ascendante.

.12 Marcher sur une surface élevée en pente ascendante en avançant.

.13 Marcher sur une surface élevée en pente ascendante en reculant.

.14 Marcher latéralement sur une surface élevée en pente descendante.

.15 Marcher sur une surface élevée en pente descendante en avançant.

.16 Marcher sur une surface élevée en pente descendante en reculant.

.17 Marcher en coordonnant bras et jambes.

.18 Marcher en équilibre en adoptant une bonne posture.

.19 Marcher avec des outils dans les pieds.

.20 Marcher sur l'extérieur des pieds.

.21 Marcher sur l'intérieur des pieds.

02.02.05 Exploiter les différentes habiletés de marche dans des conditions variées de l'environnement.

.01 Marcher selon un rythme donné et franchir des obstacles.

.02 Marcher en position d'équilibre; s'arrêter et faire demi-tour.

.03 Marcher en position d'équilibre, s'arrêter et reculer.

.04 Marcher en position d'équilibre et franchir des obstacles.

.05 Marcher en position d'équilibre et transporter un objet dans ses mains.

.06 Marcher en position d'équilibre et transporter un objet avec différentes parties du corps.

.07 Marcher en position d'équilibre en donnant la main à un pair.

.08 Marcher les yeux bandés dans toutes les directions.

.09 Marcher les yeux bandés et franchir des obstacles.

.10 Marcher les yeux bandés sur une surface élevée, guidé par un pair.

.11 Marcher avec des outils dans les pieds.

.12 Marcher en utilisant les différentes habiletés sur divers terrains et dans différents milieux.

02.03 GRIMPER DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE.

02.03.01 Explorer les habiletés du grimper.

.01 Monter l'escalier à quatre pattes.

.02 Descendre l'escalier assis(e) sur les fesses.

.03 Descendre l'escalier en glissant sur le ventre à reculons.

.04 Descendre l'escalier à quatre pattes à reculons.

.05 Grimper sur une chaise d'adulte pour se retrouver assis(e).

.06 Descendre d'une chaise d'adulte en se laissant glisser sur les fesses.

.07 Descendre d'une chaise d'adulte en se retournant et en glissant sur le ventre.

.08 Grimper quelques barreaux de l'espalier, les mains d'abord (l'une après l'autre sur le même barreau), les pieds ensuite (l'un après l'autre sur un autre barreau).

.09 Descendre les barreaux de l'espalier, mains sur un même barreau, pieds sur un autre.

.10 Monter sur un banc suédois pour se retrouver debout avec l'aide de l'adulte.

.11 Descendre du banc suédois avec l'aide de l'adulte.

.12 Monter sur un banc suédois pour se retrouver debout en se servant de ses mains.

.13 Descendre d'un banc en passant à la position assise et en utilisant ses mains.

.14 Monter l'escalier en donnant une main à l'adulte et l'autre main sur la rampe, sans alterner.

.15 Monter l'escalier en se tenant à deux mains à la rampe sans alterner.

.16 Monter l'escalier en se tenant à une main à la rampe sans alterner.

.17 Monter l'escalier en se tenant à deux mains à la rampe en alternant.

.18 Descendre l'escalier en donnant une main à l'adulte et l'autre main sur la rampe sans alterner.

.19 Descendre l'escalier en se tenant à deux mains à la rampe sans alterner.

.20 Grimper sur un petit escabeau et redescendre du même côté.

12.01.02 Développer de nouvelles habiletés de grimper.

.01 Monter l'escalier en se tenant à une main à la rampe, en alternant.

.02 Descendre l'escalier en se tenant à une main à la rampe, sans alterner.

.03 Descendre l'escalier en se tenant à deux mains à la rampe en alternant.

.04 Monter sur un banc suédois pour se retrouver debout sans l'aide des mains.

.05 Descendre du banc suédois sans appui des mains.

.06 Grimper librement dans un petit escabeau et passer de l'autre côté.

.07 Grimper librement en haut de l'escabeau ouvert et l'enjamber.

.08 Grimper librement en haut de l'espalier.

.09 Se déplacer latéralement en haut de l'espalier.

.10 Grimper librement sur un plinth.

.11 Grimper sur un plinth (3 étages) en ne s'aidant que de ses mains et ses pieds.

02.03.03 Développer sa coordination dans les activités de grimper.

.01 Monter l'escalier en alternant sans se tenir à la rampe.

.02 Descendre l'escalier en alternant en se tenant à une main à la rampe.

.03 Descendre l'escalier en alternant sans se tenir à la rampe.

.04 Monter et descendre l'escalier en alternant en transportant un objet.

.05 Grimper de manière coordonnée en haut de l'espalier.

.06 Grimper de manière coordonnée en haut de l'escalier ouvert et descendre de l'autre côté.

.07 Grimper de manière coordonnée en haut d'un grand escabeau et l'enjamber.

.08 Grimper de manière coordonnée en haut d'une échelle de corde.

.09 Se déplacer latéralement à plusieurs dans un espalier.

02.03.04 Perfectionner sa coordination dans des activités de grimper.

.01 Monter rapidement l'escalier sans se tenir à la rampe et en alternant.

.02 Descendre rapidement l'escalier sans se tenir à la rampe et en alternant.

.03 Monter et descendre un escalier roulant.

.04 Monter et descendre l'escalier en transportant des objets qui encombrent la vue.

.05 Grimper rapidement au haut d'un grand escabeau et redescendre de l'autre côté.

.06 Grimper au haut d'un escabeau double et l'enjamber.

.07 Grimper au haut de l'espalier avec un objet dans les mains.

02.03.05 Exploiter ses habiletés de grimper dans des conditions plus complexes de l'environnement physique.

.01 Monter et descendre l'escalier sans tenir la rampe à plusieurs.

.02 Monter et descendre l'escalier en transportant des objets en équilibre.

.03 Monter et descendre un escalier mobile.

.04 Monter et descendre l'escalier les yeux fermés.

.05 Grimper à une corde à nœud.

.06 Grimper rapidement au haut d'une échelle double.

.07 Grimper à une barre fixe et lisse.

.08 Grimper dans l'espalier ou l'escalier en respectant les empreintes.

02.04 COURIR DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE.

02.04.01 Courir librement.

.01 Courir en donnant la main à l'adulte.

.02 Courir arrêter pendant un court instant.

.03 Courir pour aller retrouver l'adulte immobile.

02.04.02 Courir en évitant des obstacles.

.01 Courir afin de rejoindre l'adulte en déplacement.

.02 Courir pour échapper à la poursuite de l'adulte.

.03 Courir pour essayer de toucher un pair en mouvement.

.04 Courir pour éviter de se faire rejoindre par un pair.

.05 Courir à travers des obstacles en les évitant.

.06 Courir pour rattraper un objet en mouvement au sol.

.07 Courir sur place.

02.04.03 Développer d'autres habiletés de course.

.01 Courir en transportant un objet.

.02 Courir à reculons.

.03 Courir et ramasser un objet au sol sans interrompre sa course.

.04 Courir dans diverses directions (vers l'avant, l'arrière).

.05 Courir et s'arrêter brusquement au signal.

.06 Courir et, au signal, changer de direction.

.07 Courir en franchissant des obstacles.

.08 Courir en faisant rebondir un ballon.

.09 Courir sur une surface peu élevée.

02.04.04 Raffiner ses habiletés de course.

.01 Courir en suivant un rythme.

.02 Courir sur la pointe des pieds.

.03 Courir latéralement (pas chassés et pas croisés).

.05 Courir en dribblant un ballon.

.06 Courir en donnant la main à un pair.

.07 Courir pour retrouver, suivre ou marquer un adversaire.

.08 Courir vite.

.09 Courir longtemps.

.10 Courir sur une surface élevée ascendante ou descendante.

02.04.05 Exploiter les différentes habiletés dans des activités sportives.

.01 Effectuer une course de vitesse en respectant la position accroupie de départ.

.02 Effectuer une course d'endurance.

.03 S'initier au relais-vitesse.

.04 S'initier à la course de haies.

02.05 SAUTER DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE.

02.05.01 Explorer le saut avec l'aide de l'adulte.

.01 Rebondir en position assise sur les genoux de l'adulte.

.02 Sauter vers l'avant en se laissant soulever.

.03 Sauter sur une surface élastique en profitant de l'impulsion de l'adulte.

.04 Se laisser tomber sur les pieds à partir de la position assise sur un outil élevé et avec l'aide de l'adulte.

.05 Se laisser tomber sur les pieds à partir de la position debout sur un outil élevé et avec l'aide de l'adulte.

.06 Sauter en bas d'une surface large et peu élevée avec aide de l'adulte.

.07 Sauter dans la position quatre pattes pouce-mains au sol.

02.05.02 Acquérir des habiletés de base de saut.

.01 Sauter en appui, pieds-mains au sol.

.02 Sauter en bas de la barreau de l'espalier, pieds simultanés, avec appui des mains.

.03 Sauter en bas d'un obstacle légèrement élevé à partir de la position à genoux.

.04 Sauter en bas d'une surface large et moyennement élevée.

.05 Sauter sur une surface large et suffisamment élevée pour se retrouver debout en s'aidant de ses mains.

.06 Sauter sur une surface large et suffisamment élevée pour se retrouver à genoux en s'aidant de ses mains.

.07 Sauter par-dessus un obstacle mince.

.08 Sauter sur une surface large et peu élevée avec aide de l'adulte.

.09 Sauter sur les premiers barreaux de l'espalier en se tenant avec les mains.

.10 Sauter sur une surface large et peu élevée seul(e).

.11 Sauter par-dessus un obstacle peu élevé et étroit avec aide de l'adulte.

.12 Sautiller avec l'aide de l'adulte.

.13 Sautiller librement.

.14 Sautiller en se déplaçant vers l'avant.

02.05.03 Perfectionner ses habiletés acquises en sautant.

.01 Sauter en lapin sur une surface surélevée.

.02 Sauter en bas de la barreau de l'espalier, pieds joints, mains en appui.

.03 Sauter, pieds joints, sur le la barreau de l'espalier avec appui des mains.

.04 Sauter pour se retrouver assis(e) sur une surface large et élevée en prenant appui sur ses mains.

.05 Sauter pour se retrouver à genoux sur une surface large et élevée en s'aidant de ses mains.

.06 Sauter pour monter ses pieds sur une surface large et élevée avec l'appui des mains.

.07 Sauter en bas d'une surface large et élevée, pieds simultanés et sur la pointe des pieds, genoux fléchis.

.08 Sauter sur une surface large et peu élevée, pieds joints.

.09 Sauter par-dessus un obstacle placé à 10 cm du sol.

.10 Sauter par-dessus un obstacle large et peu élevé.

.11 Sauter par-dessus des obstacles larges et élevés.

.12 Sautiller sur place pieds joints.

.13 Sautiller et se déplacer vers l'arrière.

.14 Sautiller et se déplacer latéralement.

.15 Sauter librement, à cloche-pied, avec appui.

.16 Sautiller pieds joints sur une surface restreinte et surélevée.

.17 Sauter en hauteur librement avec une course d'élan.

.18 Sauter en longueur librement.

.19 Sauter en longueur sans élan, pieds joints.

.20 Sauter en longueur avec élan.

02.05.04 Maîtriser des sauts dans des situations plus complexes.

.01 Sauter en hauteur avec une course d'élan, sans s'arrêter devant l'aire(elle).

.02 Sauter en hauteur avec course d'élan, impulsion d'un pied et franchissement en ciseau.

.03 Sauter par-dessus un obstacle large et élevé.

.04 Sauter en longueur avec élan, impulsion d'un pied et récupération sur deux (2) pieds.

.05 Sautiller en suivant un rythme rapide.

.06 Sautiller en suivant un rythme lent.

.07 Sautiller en s'élevant de plus en plus haut, genoux fléchis.

.08 Sautiller en suivant un parcours parsemé d'obstacles.

.09 Sauter à la corde librement.

.10 Sauter à la corde qui est tournée lentement par un adulte.

.11 Sauter à cloche-pied en suivant un parcours.

.12 Sauter à l'élastique.

02.05.05 Explorer les sauts sur différents appareils.

.01 Prendre appui sur un trampolin et sauter à genoux ou accroupi sur un cubi avec appui des mains.

.02 Prendre appui sur un trampolin et sauter par-dessus un obstacle avec appui des mains.

.03 Sauter doucement à la corde individuelle.

.04 Exécuter un saut droit sur la trampoline.

.05 Exécuter un saut à genoux sur la trampoline.

.06 Exécuter un saut assis(e) sur la trampoline.

01 DÉVELOPPER UNE MEILLEURE COORDINATION MOTRICE DANS CERTAINES FIGURES DE MANIPULATION DANS DES CONDITIONS VARIÉES DE L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE ET DU TEMPS.

01.01 Améliorer son habileté oculo-manuelle et oculo-pédestre.

01.01.01 S'initier à des gestes de préhension.

.01 Tendre les bras vers son jouet préféré.

.02 Chercher à atteindre un objet situé en avant de lui(elle).

.03 Empoigner des objets avec un mouvement grossier de ses deux mains.

.04 Apporter un objet à sa bouche afin de l'explorer.

.05 Tenir un objet en préhension palmaire pendant 10 secondes sans relâchement volontaire.

.06 Ramasser et laisser tomber volontairement un objet.

.07 Ramasser et déposer volontairement un objet pour en prendre un autre.

.08 Transférer un objet d'une main dans l'autre.

.09 Conserver de petits objets dans une main.

.10 Conserver un petit objet dans une main et en ramasser d'autres de la même main.

.11 Laisser volontairement ses mains ouvertes.

.12 Frapper les mains ensemble pour applaudir.

.13 Utiliser son pouce en opposition aux autres doigts pour saisir des objets.

.14 Retirer ou déposer un ou plusieurs objets d'un contenant avec une ou deux mains.

.15 Tourner les pages d'un livre (plusieurs pages à la fois).

.16 Placer son index dans un trou.

.17 Tourner les poignets.

.18 Faire rouler un ballon avec les mains ou les pieds.

.19 Jeter une poche.

.20 Pousser et tirer des objets avec ses mains tout en marchant.

01.01.02 Perfectionner des gestes de préhension.

.01 Resserrer sa main sur un objet.

.02 Saisir de petits objets en utilisant la pince pouce-index.

.03 Tourner les pages d'un livre, une à la fois.

.04 Tourner la poignée de la porte, d'un robinet.

.05 Déchirer du papier.

.06 Construire une tour avec des cubes.

.07 Développer de petits objets emballés.

.08 Défaire puis assembler des objets qui s'emboîtent.

.09 Dévisser des objets qui s'emboîtent.

.10 Enfiler des perles.

.11 Faire des boules ou des boudins en pâte à modeler.

.12 Encastrer des formes dans les espaces vides correspondants.

.13 Plier en deux (2), par imitation, une feuille de papier.

.14 Tailler librement du papier à l'aide de ciseaux.

.15 Faire de la peinture digitale.

.16 Faire rouler un ballon à un ami ou adulte.

.17 Faire tourner un ballon ou un cerceau.

.18 Faire glisser une poche.

.19 Lancer devant soi un ballon ou une poche.

.20 Frapper avec un marteau sur de grosses chevilles.

.21 Assembler un casse-tête de quelques morceaux.

.22 Faire du gribouillis.

01.01.03 Acquérir de la dextérité.

.01 Former des figures avec la pâte à modeler.

.02 Découper le long de lignes droites.

.03 Visser et dévisser des couvercles, des boulons, des écrous.

.04 Coller du papier.

.05 Peindre avec différents outils.

.06 Dessiner des formes simples.

.07 Colorier des surfaces.

.08 Pianoter avec ses doigts.

.09 Broche[illegible] du papier.

.10 Nouer des fils.

.11 Tenir un crayon avec pouce-index, appuyé sur le majeur.

.12 Aiguiser un crayon.

.13 Assembler des casse-têtes complexes.

.14 Assembler des pièces de papier et de carton, les plier et les coller.

.15 Enfiler de petites perles.

.16 Enfiler une aiguille à gros chas.

.17 Utiliser une brocheuse.

.18 Boutonner.

.19 Ouvrir et fermer une fermeture à glissière.

.20 Verrouiller et déverrouiller une porte.

.21 Attacher un bouton-pression.

.22 Utiliser des épingles à linge.

.23 Perforer du papier avec une poinçonneuse (avec modèle de l'adulte).

.24 Faire rouler un cerceau, un anneau.

.25 Faire glisser une poche dans une direction donnée.

.26 Imprimer des mouvements à des rubans de rythmique.

.27 Actionner des marionnettes à main.

01.01.04 Améliorer son contrôle musculaire.

.01 Tracer des lignes.

.02 Peindre avec différents outils.

.03 Imprimer à l'aide de pochoirs.

.04 Découper des lignes courbes, des cercles.

.05 Colorier en respectant les lignes.

.06 Plier du papier selon les diagonales.

.07 Enfiler une aiguille à petit chas.

.08 Enrouler du fil sur une bobine.

.09 Attacher des feuilles avec un trombone.

.10 Perforer du carton avec une feuille.

.11 Attacher un paquet de feuilles avec une agrafeuse.

.12 Ramasser, mêler et distribuer les cartes d'un jeu.

.13 Faire rouler un ballon ou une balle sur une cible.

.14 Tisser avec des bandes de papier.

.15 Faire rouler une balle à l'aide d'un outil sur une cible.

.16 Actionner des marionnettes à fil.

.17 Faire des exercices de pré-écriture.

01.01.05 S'habiliter à certaines techniques nécessitant un contrôle musculaire fin.

01.02 **TAPER ET RATTRAPER.**

01.02.01 Découvrir toutes les façons de faire rebondir ballon et balle.

.01 Jeter le ballon vers l'avant ou vers l'arrière.

.02 Jeter avec force un ballon vers l'avant ou vers l'arrière.

.03 Faire rebondir le ballon ou la balle vers l'avant.

.04 Faire rebondir le ballon ou la balle devant soi.

01.02.02 Découvrir toutes les façons de taper et rattraper ballon et balle.

.01 Taper et rattraper le ballon au sol en position assise au sol.

.02 Taper et rattraper le ballon au sol en position à genoux.

.03 Taper avec force le ballon afin qu'il rebondisse au-dessus de sa tête et le rattraper avant qu'il ne retombe par terre.

.04 Taper et rattraper le ballon au sol en position debout.

.05 Taper et rattraper une balle au sol en position assise par terre.

01.02.03 Perfectionner les habiletés de taper et rattraper.

.01 Taper et rattraper le ballon au sol en se déplaçant lentement vers l'avant.

.02 Taper et rattraper la balle au sol en position à genoux.

.03 Taper et rattraper une balle au sol en position debout, immobile.

.04 Taper et rattraper une balle ou un petit ballon avec une main.

.05 Taper et rattraper un petit ballon au sol, d'une main en se déplaçant vers l'avant, l'arrière ou latéralement.

.06 Dribbler le ballon, à deux ou trois reprises.

.07 Dribbler le ballon en se déplaçant librement.

03.02.04 Dribbler dans des conditions variées de l'environnement physique.

.01 Dribbler le ballon à une main en se déplaçant vers l'avant, l'arrière ou latéralement.

.02 Dribbler le ballon à une main en se déplaçant sans heurter les obstacles.

.03 Dribbler la balle à une main en se déplaçant librement.

.04 Dribbler le ballon à une main, sur place.

.05 Dribbler le ballon à une main en courant.

03.02.05 Exploiter les habiletés de dribble dans des activités plus complexes.

.01 Dribbler le ballon d'une main en maintenant l'autre en position horizontale en avant ou sur le côté.

.02 Dribbler le ballon en changeant de main.

.03 Dribbler le ballon en pivotant sur place.

.04 Dribbler le ballon avec un instrument.

.05 Dribbler le ballon en équilibre, ballon frappant à terre ou ballon frappant sur la surface élevée.

.06 Dribbler le ballon en situation de jeu de relais.

.07 Dribbler le ballon en situation de jeu d'équipe.

03.03 FRAPPER DIFFÉRENTS OBJETS.

33.03.01 S'initier au frapper d'un ballon immobile sans l'aide d'outil.

.01 Frapper un ballon immobile avec une ou deux mains.

.02 Frapper un ballon immobile avec un pied.

.03 Frapper avec son poing un objet immobile.

03.03.02 S'initier au frapper d'un objet immobile avec un outil.

.01 Frapper un objet suspendu à la hauteur des yeux avec un outil court.

.02 Frapper un objet suspendu au plafond avec un outil.

.03 Frapper un objet immobile au sol avec un outil court.

.04 Frapper un objet immobile au sol avec un outil.

03.03.03 S'habiliter au frapper d'un objet en mouvement avec ou sans outil.

.01 Frapper un objet en mouvement au sol avec une ou deux mains.

.02 Frapper un objet en mouvement au sol avec un pied.

.03 Frapper un objet en mouvement au sol avec un outil.

.04 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec une ou deux mains pour l'empêcher de retomber.

.05 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec une ou deux mains ou le poing pour le projeter vers l'avant.

.06 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec un outil.

03.03.04 Perfectionner le frapper d'un objet.

.01 Frapper un objet en mouvement au sol avec un pied dans une direction déterminée.

.02 Frapper un objet en mouvement au sol avec un outil dans une direction déterminée.

.03 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec un poing pour l'envoyer dans une direction donnée.

.04 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec le bout des doigts pour l'envoyer dans une direction donnée.

.05 Frapper un objet en mouvement dans l'espace avec un outil dans une direction déterminée.

03.03.05 Exploiter les différentes habiletés de frapper dans des activités sportives précises.

.01 S'initier au ballon-volant.

.02 S'initier au badminton.

.03 S'initier au hockey-cosom.

.04 S'initier au kick-ball.

.05 S'initier au racquet-ball.

.06 S'initier au ballon-balai.

.07 S'initier au soccer.

.08 S'initier au tennis.

.09 S'initier au ping-pong.

03.04 DEVELOPPER DES HABILETES DE PROJECTION ET DE RECEPTION.

03.04.01 Projeter un ballon dans toutes les directions.

.01 Jeter un ballon avec les deux mains du bas vers le haut, en avant, en arrière.

.02 Jeter un objet avec une main, en tournant, à bras cassé.

.03 Jeter divers objets à deux mains ou une main sur un pair.

03.04.02 Projeter et recevoir ballon et balle avec un adulte.

.01 Lancer un ballon librement avec les deux mains par en-dessous, mains au-dessus de la tête.

.02 Lancer un ballon à un adulte avec les deux mains.

.03 Lancer librement une balle d'une main par en-dessous ou main au-dessus de la tête.

.04 Attraper, avec ses bras ramenés contre la poitrine, un ballon lancé par un adulte.

01.04.03 Améliorer la projection et la réception de différents objets.

.01 Lancer une balle à quelqu'un d'une main par en-dessous.

.02 Lancer d'une main un objet sur une cible.

.03 Lancer un objet, bras au-dessus de la tête, avec les deux mains.

.04 Lancer un objet, bras au-dessus de la tête, avec une main.

.05 Attraper un ballon, lancé vers lui/elle, avec les deux mains.

.06 Lancer un ballon en l'air et le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

.07 Lancer et attraper un ballon avec un pair, librement.

.08 Attraper un ballon avec les mains, après un rebond.

01.04.04 Projeter et recevoir différents objets à l'aide d'outils.

.01 Attraper une balle avec un gant de base-ball.

.02 Lancer un anneau ou un sac de fèves avec un bâton en bois.

.03 Lancer avec précision un anneau ou un sac de fèves avec un bâton en bois.

.04 Lancer librement une balle avec un bâton de crosse.

.05 Attraper une balle avec un bâton de crosse.

01.04.05 Améliorer le contrôle de la projection et de la réception d'objets dans différentes activités.

.01 Attraper et lancer une rondelle ou une balle avec un bâton de hockey-gazon.

.02 Attraper et lancer le ballon en situation de jeu de basket-ball.

.03 Attraper et lancer le ballon en situation de jeu de handball.

04 COMMUNIQUER AVEC SES PAIRS À TRAVERS DIFFÉRENTS MODES D'EXPRESSION.

04.01 ADOPTER DES ATTITUDES SOCIALEMENT ACCEPTABLES LIÉES AUX ACTIVITÉS DE GROUPE.

04.01.01 Accepter de participer à des activités avec un adulte significatif.

.01 Accepter la présence d'un adulte.

.02 Consentir à partager le matériel avec un adulte.

.03 Persévérer jusqu'à la fin d'une activité avec un adulte.

.04 Accepter de ranger avec un adulte le matériel qu'il(elle) a utilisé.

.05 Prendre plaisir à participer à des activités avec un adulte.

.06 Agréer à partager l'attention d'un adulte avec un pair.

.07 Accepter de demeurer avec un adulte et quelques pairs durant une courte activité.

04.01.02 Se familiariser avec des lignes de conduite inhérentes aux activités de groupe.

.01 Accepter de rester avec un groupe durant une courte activité.

.02 Accepter la proximité des pairs dans une activité de groupe.

.03 Accepter d'attendre son tour lors d'une activité de groupe.

.04 Demeurer en place lors d'une activité de groupe.

.05 Comprendre le rôle inhérent à sa position dans une formation.

.06 Consentir à changer de rôle.

.07 Persévérer jusqu'à la fin d'une activité de groupe.

.08 Consentir à travailler avec le matériel qui lui est remis.

.09 Persévérer jusqu'à la fin de son activité.

.10 Continuer l'activité même si on n'obtient pas le résultat escompté.

.11 Prendre plaisir à participer aux activités de groupe.

.12 Consentir à ranger, avec le groupe, le matériel utilisé.

.13 Acquiescer à une demande de ranger ses effets personnels.

.14 Respecter les règlements relatifs à la tenue vestimentaire en vigueur dans le milieu.

04.01.03 Initier des comportements de type collaboratif.

.01 Participer au choix de l'activité.

.02 Accepter de participer à l'installation ou au rangement du matériel utilisé par le groupe.

.03 Reconnaître les différents rôles tenus par les pairs lors d'une activité de groupe.

.04 Accepter de fournir un effort afin de réussir ou de compléter une activité.

.05 Accepter de poursuivre une activité après avoir subi une situation conflictuelle passagère.

.06 Respecter les principales règles d'éthique inhérentes à une activité de collaboration.

.07 Reconnaître les membres de son équipe grâce à une marque caractéristique.

.08 Identifier le but à atteindre lors d'une activité de collaboration.

.09 S'engager spontanément dans l'activité.

.10 Respecter les règlements relatifs à la tenue vestimentaire en vigueur dans le milieu.

.11 Accepter de prendre une douche lorsque l'équipement est disponible.

04.01.04 Initier des comportements de type coopération/opposition.

.01 Identifier les membres de son équipe.

.02 Prendre conscience de l'appartenance à une équipe.

.03 Comprendre le rôle inhérent à sa position dans un jeu d'équipe.

.04 Accepter ses propres performances dans la réalisation de tâches motrices.

.05 Respecter la performance de ses partenaires dans un jeu d'équipe.

.06 Accepter de recevoir l'aide d'un(e) partenaire.

.07 Ajuster ses propres performances en fonction des possibilités de son partenaire ou de ses partenaires.

.08 Maîtriser ses réactions d'agressivité face à une situation conflictuelle passagère lors de la réalisation d'une activité.

.09 Accepter de se confronter avec un pair.

.10 Se conformer aux règles d'éthique inhérentes à une activité d'opposition.

.11 Identifier le but à atteindre lors d'une activité d'opposition.

04.01.05 Participer activement aux activités de groupe en jouant divers rôles.

.01 Participer à l'organisation d'une activité de groupe.

.02 Accepter le choix de la majorité.

.03 Appuyer un(e) "leader" nommé(e) ou choisi(e).

.04 Ajuster son rôle selon le déroulement de l'activité.

.05 Respecter les décisions prises par un arbitre.

.06 Donner le meilleur de soi-même.

.07 Savoir reconnaître ses points forts et ses points faibles ainsi que ceux de ses adversaires.

.08 Reconnaître la victoire et accepter la défaite.

.09 Démontrer des attitudes de courtoisie à la fin d'une activité de groupe.

.09 Démontrer des attitudes de courtoisie à la fin d'une activité de groupe.

04.02 CONTROLER DES GESTES FONDAMENTAUX LIES AUX ACTIVITES DE GROUPE.

04.02.01 Explorer avec l'adulte le jeu à deux.

.01 Se déplacer avec un adulte en le tenant par la main.

.02 Se déplacer avec un adulte en le tenant par la taille.

.03 Donner la main à un adulte et un pair pour faire la ronde.

.04 Placer ses mains à la taille d'un partenaire ou sur ses épaules pour faire le train.

.05 Transporter un objet avec un adulte.

.06 Tirer ou pousser une brouette avec un adulte.

.07 Imprimer un mouvement à un objet pour l'envoyer à un adulte.

04.02.02 Développer la capacité de produire des actions simultanées dans des activités avec un pair.

.01 Se mouvoir en imitant les gestes d'un pair.

.02 Se déplacer en reproduisant les formes de locomotion adoptées par un pair.

.03 Tenter d'attraper un pair dans une activité de poursuite.

.04 Essayer d'échapper à un pair dans une activité de poursuite.

.05 Transporter un objet avec un ou plusieurs pairs.

.06 Echanger des objets avec des pairs en les poussant, roulant, lançant, transportant...

04.02.03 Développer la capacité de produire des actions coordonnées dans des activités de coopération ou d'opposition.

.01 Suivre un partenaire en imitant ses actions.

.02 Suivre un partenaire en reproduisant ses changements d'orientation en cours de déplacements libres.

.04 Se déplacer deux par deux en maintenant un contact constant avec une partie quelconque du corps.

.05 Se déplacer et échanger un objet avec un partenaire.

04.02.04 Perfectionner les déplacements et les manipulations typiques à des activités de coopération et d'opposition.

.01 Suivre un partenaire en anticipant ses déplacements et ses manipulations.

.02 Rejoindre un adversaire en utilisant une stratégie 'offensive'.

.03 Se libérer d'un(e) poursuivant(e) en utilisant une stratégie 'défensive'.

.04 Éviter un objet projeté dans sa direction.

.05 Se placer et se déplacer de façon à saisir un objet en mouvement.

.06 Se placer et se déplacer de façon à exploiter avantageusement les territoires adverses ou communs.

04.02.05 Exécuter des actions motrices visant l'exploitation de stratégies utilisées dans les activités de groupe.

.01 Suivre un pair en maintenant une relation contraire par rapport à ses actions.

.02 Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction du rôle à jouer.

.03 Se déplacer de façon à créer une diversion au sein de l'équipe adverse.

.04 Se placer et se déplacer de façon à rééquilibrer les positions de son équipe.

04.03 DÉCOUVRIR DIFFÉRENTES FORMES PERSONNELLES D'EXPRESSION PAR LE MOUVEMENT.

04.03.01 Se mouvoir selon des actions connues à l'intérieur d'activités organisées par l'adulte.

.01 Se déplacer en reproduisant la forme de locomotion particulière à un animal connu.

.02 Imiter le cri ou des gestes faits par un animal connu.

.03 Mimer une comptine.

.04 Exprimer par des gestes des sentiments bien simples (content, fâché, c'est bon).

.05 Se déplacer dans une ronde avec adulte en suivant le sens du déplacement.

04.03.02 Reconnaître ses possibilités d'utiliser des mouvements connus dans une activité expressive.

.01 Se déplacer dans une ronde avec adulte en respectant les paroles de la comptine.

.02 Se déplacer dans une file avec adulte.

.03 Se déplacer en faisant ressortir le caractère de certains animaux ou personnages.

.04 Mimer certaines actions de la vie quotidienne.

.05 Interpréter et mimer une chanson à gestes.

.06 Exprimer par des gestes des sentiments courants.

.07 Sur musique, danser librement.

04.03.03 Améliorer la précision des gestes et la reproduction des rythmes dans des activités d'expression.

.01 Exécuter, en groupe, une ronde chantée.

.02 Exécuter, en groupe, un déplacement en file.

.03 Se déplacer en respectant le rythme donné par un tambourin.

.04 À l'aide d'accessoires, fabriquer un personnage et le mimer.

.05 Mimer des actions de la vie quotidienne.

.06 Exprimer par des gestes et des mimiques du visage des sentiments.

.07 S'initier à des danses folkloriques simples.

.08 Marquer le rythme d'une musique en tapant des mains.

.09 S'exprimer librement par des mouvements sur une musique.

04.03.04 Adapter ses actions motrices d'expression par rapport à des mouvements ou déplacements codifiés.

.01 Reproduire en temps différé des mouvements locomoteurs ou non-locomoteurs pouvant être utilisés dans une ronde dansée.

.02 Représenter par des mouvements des objets ayant des formes, des volumes, des poids et des fonctions variées.

.03 Exécuter, avec des pairs, un enchaînement de mouvements synchronisés combinant des mouvements de diverses formes.

.04 Exécuter à l'unisson des mouvements et des déplacements avec accompagnement sonore.

.05 S'exprimer librement par des mouvements sur une musique, tout en tenant compte d'un pair.

04.03.05 Exploiter les actions motrices connues afin de s'initier à d'autres formes d'expression.

.01 S'initier à la danse-exercice.

.02 S'initier à quelques danses sociales.

.03 S'initier au ballet-jazz.

.04 S'initier à la danse moderne.

.05 Ressortir un thème donné à l'intérieur d'une danse de groupe.

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

ENSEIGNEMENT MORAL ET RELIGIEUX CATHOLIQUE

01 PRENDRE CONSCIENCE DE L'IMPORTANCE DE L'AMITIE DANS SA VIE.

01.01 COMPRENDRE COMMENT SE MANIFESTE L'AMITIE EN LUI(ELLE) ET AUTOUR DE LUI(ELLE).

01.01.01 Connaître son nom oralement.

01.01.02 Pouvoir répondre à son nom.

01.01.03 Reconnaître son nom écrit.

01.01.04 Evoquer le bien que me font des gestes et des paroles d'amitié dans ma vie.

01.01.05 Comprendre qu'à plusieurs on peut faire quelque chose de beau.

01.01.06 Se sentir joyeux(se) d'apporter sa participation.

01.01.07 Exprimer aux autres une préférence.

01.01.08 Ecouter et être attentif à l'autre.

01.01.09 Pouvoir identifier une personne aimée.

01.02 APPRECIER LES BIENFAITS DE L'AMITIE.

01.02.01 Percevoir des indices que quelqu'un l'aime.

01.02.02 Prendre conscience que nos gestes disent 'Je t'aime'.

01.02.03 Vouloir poser des gestes d'amitié.

01.02.04 Prendre conscience que la fête est une manifestation d'amitié.

02 **DÉCOUVRIR QUE LES MANIFESTATIONS DE L'AMITIÉ DE JÉSUS SONT DES INVITATIONS PERSONNELLES À GRANDIR, À VIVRE ENSEMBLE DANS L'AMOUR.**

02.01 CONNAÎTRE DES SIGNES PERSONNELS DE L'AMITIÉ DE JÉSUS.

02.01.01 Identifier la bible comme le livre de Jésus.

02.01.02 Identifier le don de la vie comme signe d'amour.

02.01.03 Manifester la joie d'être aimé(e).

02.01.04 Identifier un(e) ami(e) de Jésus.

02.01.05 Être attentif(ve) aux paroles d'un(e) ami(e) de Jésus.

02.02 ÊTRE ATTENTIF(VE) AUX SIGNES PAR LESQUELS JÉSUS LUI DIT SON AMITIÉ.

02.02.01 Reconnaître Jésus comme un ami.

02.02.02 Accueillir Jésus comme un ami.

02.02.03 Se remémorer les joies de Noël (mobile).

02.02.04 Apprécier les joies de Noël comme un signe d'amitié.

02.02.05 Accepter de participer à un travail commun.

02.02.06 Écouter un récit illustrant l'amitié de Jésus.

02.02.07 Identifier le baptême comme un signe de l'amitié de Jésus.

02.02.08 Reconnaître le signe de la croix comme un signe d'identification des ami(es) de Jésus.

02.02.09 Identifier un(e) autre ami(e) de Jésus (mobile).

03 PRENDRE CONSCIENCE QUE JÉSUS EST LA BONNE NOUVELLE DE DIEU, NOTRE PÈRE.

03.01 CONNAÎTRE QUELQUES ÉVÉNEMENTS DE LA VIE DE JÉSUS QUI L'AIDENT À DIRE: "JÉSUS EST PORTEUR D'UNE BONNE NOUVELLE".

03.01.01 Pouvoir raconter une bonne nouvelle.

03.01.02 Identifier la naissance de Jésus comme une bonne nouvelle.

03.01.03 Identifier Jésus enfant travaillant et étudiant comme nous.

03.01.04 Identifier Jésus adulte qui rencontre des gens.

03.01.05 Identifier Jésus comme envoyé du Père.

03.01.06 Identifier le Père comme quelqu'un qui nous aime.

03.01.07 Regarder Jésus et ses amis prier le Père.

03.01.08 Comprendre que prier, c'est parler à Jésus ou à Dieu notre Père.

03.01.09 Célébrer ensemble Jésus, Bonne Nouvelle du Père.

04 SE SENSIBILISER À DES PAROLES ET DES GESTES DE JÉSUS QUI DÉVOILENT UN DIEU PÈRE QUI DONNE LA VIE.

04.01 COMPRENDRE COMMENT JÉSUS RÉVÈLE SON PÈRE, SOURCE DE VIE.

04.01.01 Identifier un geste qui donne la vie.

04.01.02 Identifier une parole qui donne la vie.

04.01.03 Identifier Jésus comme un ami des enfants.

04.01.04 Identifier un geste de Jésus qui guérit un aveugle.

04.01.05 Raconter un geste (parole) de Jésus qui donne son amitié à Zachée.

04.02 ACCUEILLIR POSITIVEMENT LA BONNE NOUVELLE DÉCOUVERTE PAR LES DISCIPLES D'EMMAÜS APRÈS LA MORT DE JÉSUS.

04.02.01 Identifier la joie des disciples d'Emmaüs comme un signe que Jésus est vivant.

04.02.02 Manifester la joie de savoir Jésus vivant.

04.03 ÊTRE ATTENTIF(VE) AUX GESTES QU'IL(ELLE) PEUT POSER POUR SUSCITER LA VIE AUTOUR DE LUI(ELLE).

04.03.01 Prier Dieu, le Père de Jésus et notre Père, qui nous donne plein de sa vie.

04.03.02 Vouloir poser un geste pour "donner la vie" à une personne.

05 **PRENDRE CONSCIENCE QUE DIEU, NOTRE PERE, EST LA SOURCE DE LA VIE EN MOI.**

05.01 **COMPRENDRE QU'IL(ELLE) EST UN HUMAIN BIEN VIVANT(E).**

05.01.01 Observer un être plein de vie.

05.01.02 Observer les signes qui montrent qu'il(elle) est vivant(e).

05.01.03 Identifier le souffle (respiration) comme une manifestation de la vie.

05.01.04 Identifier les battements du coeur comme une manifestation de la vie.

05.01.05 Dire ce qu'on peut faire grâce à la vue.

05.01.06 Dire ce que l'ouie donne comme bienfait.

05.01.07 Identifier l'odorat.

05.01.08 Identifier des goûts différents.

05.01.09 Admirer la capacité de toucher.

05.01.10 Pouvoir identifier des émotions agréables ou désagréables.

05.02 **APPRECIER LES CAPACITES QUI LE(LA) FONT DIFFERENT(E) DES AUTRES VIVANTS.**

05.02.01 Apprécier d'être vivant(e).

05.02.02 Manifester la joie de pouvoir communiquer aux autres.

05.02.03 Pouvoir exprimer la joie d'être vivant(e) par la confection d'une murale.

05.02.04 Fêter ensemble le don de la vie.

BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

MANIPULATION

01 **DEVELOPPER DES HABILETES MANUELLES POLYVALENTES ET DES HABILETES PERCEPTUELLES ET SENSORIELLES CONNEXES.**

01.01 AMELIORER SES CAPACITES D'ATTENTION, D'INITIATION ET DE MEMOIRE.

01.01.01 Fixer son attention sur un travail donné en observant et en mémorisant ce qui lui est présenté. _____

01.02 AMELIORER SA CAPACITE DE DISCRIMINATION.

01.02.01 L'élève est capable de discriminer les sons entendus. _____

01.02.02 L'élève est capable de discriminer des couleurs. _____

01.02.03 L'élève est capable de discriminer les longueurs. _____

01.02.04 L'élève est capable de discriminer selon différents critères un objet d'objets. _____

01.02.05 L'élève est capable de discriminer différentes surfaces. _____

01.02.06 L'élève est capable de discriminer des volumes. _____

01.02.07 L'élève est capable de discrimination tactile. _____

01.03 AMELIORER SA LATERALITE.

01.03.01 L'élève est capable de répondre aux questions relatives à l'organisation spatiale. _____

01.04 AMELIORER SON CONTROLE DU GESTE.

01.04.01 L'élève est capable de réflexes et d'analyse rapide. _____

01.05 AMELIORER L'AGILITE DE SES DOIGTS.

01.05.01 L'élève est capable de préhension.

01.05.02 L'élève est capable de contrôler chacune de ses mains dans l'exécution d'un travail précis.

01.06 AMELIORER SON RYTHME ET SA CADENCE.

01.06.01 Le jeune est capable de suivre un rythme.

01.06.02 Le jeune est capable de suivre un rythme en dissociant ses mouvements.

01.06.03 Le jeune est capable de suivre une séquence rythmique en deux temps.

01.06.04 Le jeune est capable d'effectuer un montage simple.

01.06.05 Le jeune est capable d'effectuer un montage complexe.

01.07 AUGMENTER SA RAPIDITE.

01.07.01 Le jeune est capable d'assembler plusieurs éléments dans un temps donné.

01.07.02 Le jeune est capable d'emboiter des formes dans un contenant.

01.07.03 Le jeune est capable de remplir un contenant avec des éléments.

01.07.04 Le jeune est capable de placer des formes sphériques sur une surface trouée.

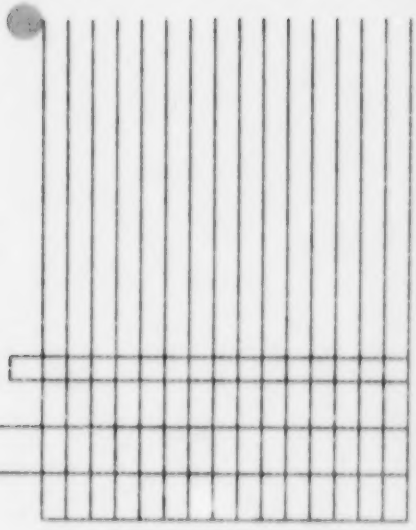
01.08 AMELIORER SES CAPACITES DE LOGIQUE.

01.08.01 L'élève est capable de recomposer une figure à partir d'un modèle et d'un matériel spécifique en examinant toutes les probabilités de la réalisation.

01.09 AMELIORER SON ENDURANCE ET SA PRODUCTION.

01.09.01 Le jeune est capable de sérier.

01.09.02 Le jeune est capable d'exécuter un montage.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

PRODUCTION

01 ACQUERIR DES ATTITUDES ET DES COMPORTEMENTS ADEQUATS A LA REALISATION DE CONTRATS.

01.01 CONNAITRE LES COMPORTEMENTS PERMETTANT UNE RELATION HARMONIEUSE AVEC SES PAIRS.

01.01.01 Travailler sans déranger les autres.

01.01.02 Travailler dans une chaine de montage.

01.01.03 Apporter son aide à un pair au besoin.

01.01.04 Echanger adéquatement avec ses pairs.

01.01.05 Travailler en équipe.

01.02 CONNAITRE LES COMPORTEMENTS PERMETTANT UNE RELATION HARMONIEUSE AVEC LA OU LES PERSONNE(S) RESPONSABLE(S).

01.02.01 Accepter les remarques de la personne responsable.

01.02.02 Demander de l'aide au besoin.

01.02.03 Echanger adéquatement avec la personne responsable.

01.02.04 Travailler sans rechercher continuellement l'attention ou l'approbation de la personne responsable.

01.03 DEMONTRER DES ATTITUDES ET DES COMPORTEMENTS NECESSAIRES A L'ATELIER DE PRODUCTION.

01.03.01 Etre ponctuel.

01.03.02 Commencer son travail au moment identifié.

01.03.03 Terminer son travail au moment identifié.

01.03.04 Garder son poste de travail.

01.03.05 Aller chercher son matériel au besoin.

01.03.06 Limiter son espace de travail.

01.03.07 Organiser son espace de travail.

01.03.08 Nettoyer son espace de travail.

01.03.09 Ranger son matériel.

01.03.10 Maintenir une position de travail adéquate.

01.03.11 Travailler avec ordre et propreté.

01.03.12 Prendre soin du matériel et de l équipement.

01.03.13 Respecter les règlements de l atelier.

01.03.14 Exécuter toutes les consignes formulées.

01.03.15 Se laver les mains avant d exécuter une tâche qui le nécessite.

01.03.16 Se laver les mains après l exécution d une tâche particulière.

01.03.17 Travailler avec attention.

01.03.18 Travailler avec régularité.

01.03.19 Faire preuve de persévérance dans une tâche donnée.

01.03.20 Travailler sans une aide continue.

01.03.21 Travailler de façon sécuritaire.

01.03.22 Exécuter des tâches simples à un rythme lent.

01.03.23 Exécuter des tâches simples à un rythme moyen.

01.03.24 Exécuter des tâches simples à un rythme rapide.

01.03.25 Exécuter des tâches complexes à un rythme lent.

01.03.26 Exécuter des tâches complexes à un rythme moyen.

01.03.27 Exécuter des tâches complexes à un rythme rapide.

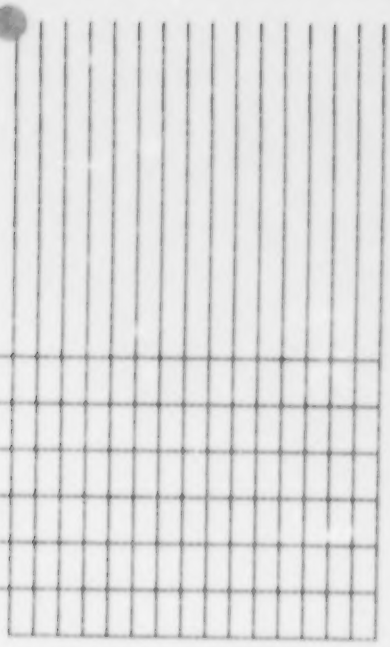
01.03.28 Faire preuve d'initiative dans des situations habituelles.

01.03.29 Faire preuve d'initiative dans des situations inhabituelles.

01.03.30 Evaluer la qualité de son travail.

01.03.31 Contrôler des émotions.

01.03.32 Indiquer son intérêt pour l'atelier.



02 ACQUERIR DES HABILETES POUR LA REALISATION DE CERTAINS CONTRATS.

02.01 DEMONTRER DES HABILETES A LA REALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "AGRAFES".

02.01.01 Plier une étiquette cartonnée en suivant un tracé.

02.01.02 Regrouper un nombre précis d'articles à partir d'un gabarit.

02.01.03 Regrouper un nombre précis d'articles selon un modèle mémorisé.

02.01.04 Regrouper un nombre précis d'articles par calcul mental.

02.01.05 Verser dans un sac un nombre déterminé d'agrafes.

02.01.06 Rabattre adéquatement le haut du sac.

02.01.07 Brocher adéquatement le milieu du rabat.

02.01.08 Placer adéquatement l'étiquette sur le rabat.

02.01.09 Brocher adéquatement l'étiquette.

02.01.10 Remplir une brocheuse au besoin.

02.01.11 Mettre les sacs en caisse selon un modèle donné.

02.02 DEMONTRER DES HABILETES A LA REALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "RECUPERATION DE PAPIER".

02.02.01 Trier différentes catégories de papier.

02.02.02 Dégrafer les feuillets si nécessaire.

02.02.03 Déchirer des feuillets en suivant un pli.

02.02.04 Déchirer le rabat d'une enveloppe.

02.02.05 Classer le papier à l'endroit indiqué.

02.03 DÉMONTRER DES HABILETÉS À LA RÉALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "RÉCUPÉRATION DE PAPIER JOURNAL".

02.03.01 Trier le papier journal selon le format.

02.03.02 Jeter le papier journal non-utilisable.

02.03.03 Ouvrir la feuille de papier journal.

02.03.04 Étendre la feuille de papier journal dans un cadre.

02.03.05 Empiler les feuilles de papier journal jusqu'au bord du cadre.

02.03.06 Rouler le papier journal.

02.04 DÉMONTRER DES HABILETÉS À LA RÉALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "COURSIER INTERNE OU EXTERNE".

02.04.01 Regrouper des feuilles selon un ordre donné.

02.04.02 Agrafer des feuilles adéquatement au besoin.

02.04.03 Plier la ou les feuilles selon les consignes.

02.04.04 Insérer la ou les feuilles dans une enveloppe.

02.04.05 Fermer le rabat de l'enveloppe.

02.04.06 Regrouper un nombre précis d'enveloppes à partir d'un gabarit.

02.04.07 Regrouper un nombre précis d'enveloppes selon un modèle observé.

02.04.08 Regrouper un nombre précis d'enveloppes par calcul mental.

02.04.09 Distribuer le courrier selon la consigne donnée.

02.05 DÉMONTRER DES HABILETÉS À LA RÉALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "ESTAMPILLAGE".

02.05.01 Appliquer l'estampe de façon appropriée sur le tampon encreur.

02.05.02 Estampiller à l'endroit indiqué.

02.05.03 Estampiller dans le sens demandé.

02.05.04 Estampiller avec une pression suffisante.

02.06 DÉMONTRER DES HABILETÉS À LA RÉALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "PROTÈGE-GAMELLES EN SAC".

02.06.01 Etiqueter adéquatement les sacs.

02.06.02 Regrouper un nombre précis de protège-gamelles selon un gabarit.

02.06.03 Regrouper un nombre précis de protège-gamelles selon un modèle absorisé.

02.06.04 Regrouper un nombre précis de protège-gamelles par calcul mental.

02.06.05 Insérer adéquatement les protège-gamelles dans un sac.

02.06.06 Sceller adéquatement le sac.

02.06.07 Regrouper un nombre précis de sacs.

02.06.08 Construire les caisses.

02.06.09 Brocher les caisses.

02.06.10 Mettre les sacs en caisse.

02.07 DÉMONTRER DES HABILETÉS À LA RÉALISATION D'UN CONTRAT DU TYPE "PROTÈGE-GAMELLES EN BOITE".

02.07.01 Etiqueter adéquatement les boites.

02.07.02 Construire les boites.

02.07.03 Regroupe un nombre précis de protège-gamelles selon un gabarit.

02.07.04 Regrouper un nombre précis de protège-gamelles selon un modèle absorisé.

02.07.05 Regrouper un nombre précis de protège-gamelles par calcul mental.

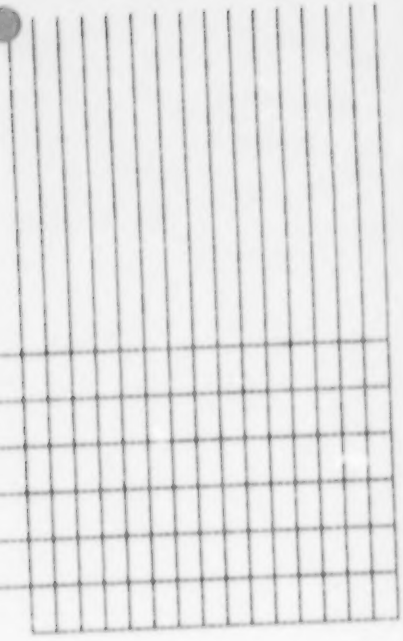
02.07.06 Insérer adéquatement les protège-gaufres dans une boîte.

02.07.07 Fermer la boîte.

02.07.08 Regrouper un nombre précis de boîtes.

02.07.10 Brocher les caisses.

02.07.11 Mettre les boîtes en caisse.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

PSYCHOMOTRICITE

01 UTILISER SES CINQ SENS.

01.01 REAGIR A UNE STIMULATION VISUELLE. (La vue)

01.01.01 Soutenir un contact visuel.

01.01.02 Suivre du regard un objet en mouvement.

.01 Sur un arc de cercle horizontal

.02 Sur un arc de cercle vertical

.03 En diagonale

.04 En mouvement circulaire

.05 En mouvement axial

01.01.03 Fixer des yeux un objet présenté de près.

01.01.04 Fixer des yeux un objet présenté de loin.

01.01.05 Cligner immédiatement des yeux lorsqu'un objet s'introduit soudainement dans le champ visuel devant le visage. (Réflexe)

01.01.06 Diriger les yeux vers un objet introduit soudainement dans le champ visuel.

01.01.07 Fixer les yeux sur un objet fixe.

01.01.08 Suivre des yeux les déplacements d'une personne ou d'un objet.

01.01.09 Suivre du regard un faisceau lumineux.

01.01.10 Parcourir du regard, de gauche à droite, des objets alignés.

01.01.11 Regarder les images d'un livre.

01.02 REAGIR A UNE STIMULATION AUDITIVE. (L ouie)

01.02.01 Réagir physiquement à une stimulation auditive.

.01 À un son émis près de l'oreille

.02 À l'audition de rythmes audibles

.03 À l'audition de mélodies

.04 À l'audition de son nom

01.02.02 Chercher des yeux la source d'un son, d'un bruit.

01.02.03 Tourner la tête en direction d'un son, d'un bruit.

01.02.04 Se diriger vers une source sonore.

01.02.05 Désigner la provenance d'un son.

01.02.06 Suivre des yeux le déplacement d'une personne qui parle ou d'un objet bruyant.

01.02.07 Identifier, par leur voix, des personnes familières.

01.02.08 Identifier, par leur cri, différents animaux:

.01 Le chien

.02 Le chat

.03 Le cochon

.04 La poule

.05 Le mouton

01.02.09 Identifier, par leur bruit, des moyens de transport:

.01 L'automobile

.02 L'autobus

.03 La motocyclette

.04 Le métro

.05 Les bruits de canne

.06 Les pas

.07 La sirène des pompiers, des policiers

.08 La souffleuse à neige

01.02.10 Identifier, par leur son, différents instruments de musique:

.01 Le tambour

.02 La flûte

.03 Le piano

01.02.11 Identifier des sons différents:

.01 Une cloche

.02 Une sonnerie

.03 Un sifflet

.04 Une boîte à musique

01.02.12 Identifier des bruits mécaniques:

.01 Un ventilateur

.02 Un ouvre-boîte

.03 Un séchoir à cheveux

.04 Un rasoir électrique

.05 Un aspirateur

01.02.13 Identifier des bruits de l'environnement:

.01 Une porte qui se ferme

.02 L'eau qui coule

.03 Des pas à la course

01.02.14 Reproduire un son ou un bruit entendu:

.01 Avec la voix

.02 Avec un jouet

01.03 REAGIR À UNE STIMULATION TACTILE. (Le toucher)

01.03.01 Réagir physiquement à une stimulation tactile.

01.03.02 Accepter le toucher de quelqu'un.

01.03.03 Prendre contact avec différents objets:

.01 Les frotter.

.02 Les pincer.

.03 Les caresser.

.04 Les tapoter.

.05 Les rouler.

01.03.04 Prendre conscience de différents indices tactiles:

.01 La texture

.02 La résistance

.03 La température

.04 La densité

.05 L'adhérence

01.03.05 Regrouper, à partir d'indices tactiles, des objets semblables.

.01 Des formes circulaires, rectangulaires, etc.

.02 Des formes minces, épaisses

.03 Des substances chaudes, froides _____

.04 Des objets durs, mous _____

.05 Des objets rudes, doux _____

.06 Des objets plissés, lisses _____

.07 Des objets lourds, légers _____

01.03.06 Montrer la région de son corps venant d'être touchée. _____

01.03.07 Choisir, sur [illegible] signe verbale, un objet à partir d'indices tactiles. _____

01.04 REAGIR A UNE STIMULATION OLFACTIVE. (L'odorat)

01.04.01 Respirer différentes odeurs: _____

.01 Epicées _____

.02 Acides _____

.03 Parfumées _____

.04 Brûlées _____

01.04.02 Réagir physiquement après avoir respiré différentes odeurs: _____

.01 Epicées _____

.02 Acides _____

.03 Parfumées _____

.04 Brûlées _____

01.04.03 Garder le contact avec une source odorante agréable. _____

01.04.04 Eviter une source odorante désagréable. _____

01.04.05 Identifier différentes odeurs: _____

.01 Chocolat _____

.02 Croustilles _____

.03 Citron _____

.04 Vinaigre _____

.05 Parfum _____

01.05 REAGIR A UNE STIMULATION GUSTATIVE. (Le goût)

01.05.01 Ouvrir la bouche à la vue d'une cuillerée d'aliments. _____

01.05.02 Lécher la nourriture laissée autour de la bouche. _____

01.05.03 Réagir, par une mimique, à différentes saveurs: _____

.01 La saveur sucrée _____

.02 La saveur salée _____

.03 La saveur acide _____

02 UTILISER SON CORPS.

02.01 ASSURER L'AISANCE DU CORPS A TRAVERS UN ENSEMBLE DE GESTES MOTEURS.
(Motricité globale)

02.01.01 Changer de position. _____

02.01.02 Prendre la position assise. _____

02.01.03 Se mettre à genoux. _____

02.01.04 Se lever. _____

02.01.05 Passer de la position debout à la position assise. _____

02.01.06 Rouler. _____

02.01.07 Se déplacer sur le ventre: _____

.01 De façon désordonnée _____

.02 En ligne droite _____

.03 Lentement _____

.04 Rapidement _____

02.01.08 Ramper à plat ventre en avançant simultanément le bras et la jambe du côté opposé. _____

02.01.09 Faire une culbute avant. _____

02.01.10 Marcher à quatre pattes: _____

.01 Genoux/mains _____

.02 Pieds/mains _____

02.01.11 Marcher avec appui. _____

02.01.12 Faire quelques pas. _____

02.01.13 Marcher seul(e). _____

02.01.14 Marcher à différentes vitesses: _____

.01 Lentement _____

.02 Rapidement _____

02.01.15 Marcher: _____

.01 À petits pas _____

.02 À grands pas _____

.03 À reculons _____

.04 De côté _____

.05 Sur la pointe des pieds _____

.06 Entre deux lignes _____

.07 Sur une ligne _____

.08 Dans des cerceaux en alternant les pieds. _____

.09 En ratant des anneaux _____

02.01.16 Marcher en respectant le signal: _____

.01 Au départ _____

.02 À l'arrêt _____

02.01.17 Marcher entre des obstacles: _____

.01 En les évitant. _____

.02 En les enjambant. _____

02.01.18 Marcher de façon coordonnée en alternant les bras et les jambes. _____

02.01.19 Marcher en tenant un objet: _____

.01 Dans ses mains _____

.02 Dans ses bras _____

02.01.20 Courir sur une courte distance. _____

02.01.21 Courir dans la direction demandée. _____

02.01.22 Courir: _____

.01 À reculons _____

.02 De côté _____

.03 Entre deux lignes _____

.04 Sur une ligne _____

.05 Dans des cerceaux _____

.06 Pour attraper un ballon. _____

.07 En changeant de direction. _____

02.01.23 Courir en respectant le signal: _____

.01 De départ _____

.02 D'arrêt _____

02.01.24 Courir entre des obstacles: _____

.01 En les évitant. _____

.02 En les enjambant. _____

02.01.25 Sauter: _____

.01 Sur place sur deux pieds _____

.02 Sur place sur un pied _____

.03 D'un plot au parquet _____

7

.04 Vers l'avant

.05 Vers l'arrière

.06 De côté

.07 Au-dessus d'une corde

.08 Sur un objet

.09 En alternant les pieds.

.10 En suivant un rythme.

.11 En imitant les animaux.

.12 En respectant un parcours.

02.01.26 Monter les escaliers:

.01 A quatre pattes

.02 En position assise

.03 En tenant la rampe à deux mains.

.04 En tenant la rampe d'une main et l'adulte de l'autre.

.05 En alternant les pieds.

02.01.27 Descendre les escaliers:

.01 A quatre pattes

.02 En position assise

.03 En tenant la rampe à deux mains.

.04 En tenant la rampe d'une main et l'adulte de l'autre.

.05 En alternant les mains.

02.01.28 Monter les escaliers en tenant un objet dans ses mains. _____

02.01.29 Descendre les escaliers en tenant un objet dans ses mains. _____

02.01.30 Grimper: _____

.01 Sur un escabeau _____

.02 Dans un espalier _____

02.01.31 Descendre: _____

.01 D'un escabeau _____

.02 D'un espalier _____

02.02 AMELIORER SON EQUILIBRE EN MOUVEMENT. (Equilibre dynamique) ☐

02.02.01 Marcher le long: _____

.01 D'un banc suédois _____

.02 D'une planche _____

.03 De cubes ou de plots _____

.04 D'une corde _____

02.02.02 Marcher sur des objets placés au sol: _____

.01 Une corde _____

.02 Une planche _____

.03 Des cubes ou des plots _____

.04 Un banc suédois _____

02.02.03 Tenir un objet dans ses mains tout en marchant sur: _____

.01 Une corde au sol _____

.02 Une planche au sol _____

.03 Des cubes ou des plots

.04 Un banc suédois

02.02.04 Maintenir son équilibre en marchant:

.01 Sur la pointe des pieds

.02 De côté

.03 À reculons

.04 Entre deux lignes

.05 Sur une ligne

02.02.05 Maintenir son équilibre en sautant:

.01 Sur la pointe des pieds

.02 De côté

.03 À reculons

.04 Entre deux lignes

.05 Sur une ligne

02.02.06 Maintenir son équilibre en sautant:

.01 Sur deux pieds

.02 Sur un pied

.03 Vers l'avant

.04 À reculons

.05 De côté

02.03 AMELIORER SON EQUILIBRE SUR PLACE. (Equilibre statique)

02.03.01 Supporter sa tête et son corps à l'aide de ses bras lorsque couché(e) sur le ventre.

02.03.02 Rester en position assise au sol:

.01 Sur les talons

.02 Les jambes croisées

.03 Les jambes de côté

.04 Les jambes allongées

02.03.03 Rester en position assise sur un siège.

02.03.04 Rester en position assise en tenant un objet.

02.03.05 Rester en position debout.

02.03.06 Rester en position debout en tenant un objet dans les mains.

02.03.07 Rester immobile pendant quelques secondes:

.01 Sur les deux pieds

.02 Sur un pied

.03 Sur la pointe des pieds

02.04 METTRE EN ACTION UNE SEULE PARTIE DE SON CORPS EN MAINTENANT LES AUTRES PARTIES DE SON CORPS IMMOBILES. (Dissociation)

02.04.01 En gardant les membres inférieurs fixes, effectuer une rotation:

.01 Des bras

.02 D'un bras

.03 Des mains

.04 D'une main

.05 Du tronc

02.04.02 En gardant les membres supérieurs fixes:

.01 Marcher.

.02 Sauter.

.03 Plier les genoux.

.04 Lever un pied.

.05 Effectuer une rotation du pied.

.06 Bouger les orteils.

02.04.03 Stabiliser une main pendant que l'autre manipule.

02.04.04 Stabiliser les doigts alors que les pouces bougent.

02.04.05 En restant sur place:

.01 Lancer une balle, un ballon.

.02 Taper une balle, un ballon.

.03 Botter un ballon qui roule vers soi.

.04 Botter un ballon immobile.

02.04.06 En gardant les membres supérieurs fixes, marcher:

.01 En tenant un objet dans ses mains.

.02 Avec les bras en triangle au-dessus de sa tête.

.03 Les bras tendus vers l'avant.

02.05 COMBINER PLUSIEURS MOUVEMENTS DU CORPS. (Coordination motrice)

02.05.01 Aller chercher un objet et le rapporter: _____

.01 En rampant. _____

.02 En marchant. _____

.03 En courant. _____

.04 En grimpant. _____

02.05.02 Prendre un objet au sol. _____

02.05.03 Marcher: _____

.01 En tirant un objet derrière soi. _____

.02 En tenant un objet. _____

.03 En tapant des mains. _____

.04 En poussant un objet. _____

.05 Entre les barreaux d'une échelle placée au sol. _____

.06 Dans des cerceaux placés au sol. _____

02.05.04 Courir: _____

.01 En bougeant les bras de façon désordonnée. _____

.02 En agitant les bras comme les ailes d'un oiseau. _____

.03 En frappant dans les mains. _____

02.06 EFFECTUER DES MOUVEMENTS NECESSITANT LA COORDINATION ENTRE L'OEIL ET LA MAIN. (Coordination oculo-manuelle)

02.06.01 Toucher un objet: _____

.01 En mouvement _____

.02 Immobile _____

02.06.02 Tendre la main vers une personne, vers un objet. _____

02.06.03 Taper des mains. _____

02.06.04 Prendre un objet parmi d'autres. _____

02.06.05 Délaisser un objet pour en prendre un autre. _____

02.06.06 Passer un objet d'une main à l'autre. _____

02.06.07 Faire rouler un ballon, une balle. _____

02.06.08 Lancer un objet à un endroit déterminé. _____

02.06.09 Prendre et lancer des balles, des ballons de différents poids et de différentes grosseurs. _____

02.06.10 Attraper des balles, des ballons de différents poids et de différentes grosseurs. _____

02.06.11 Frapper, avec sa main, des ballons de différents poids et de différentes grosseurs. _____

02.06.12 Faire bondir un ballon. _____

02.06.13 Lancer un sac de sable: _____

.01 Dans un cerceau _____

.02 Sur une cible _____

02.06.14 Lancer une balle, un ballon: _____

.01 Dans un cerceau _____

.02 Sur une cible _____

02.06.15 Frapper sur des instruments de musique.

02.07 EFFECTUER DES MOUVEMENTS NECESSITANT LA COORDINATION ENTRE L'OEIL ET LE PIED.
(Coordination oculo-pédestre)

02.07.01 Botter un ballon:

.01 Immobile

.02 En mouvement

02.07.02 Arrêter une balle ou un ballon en mouvement.

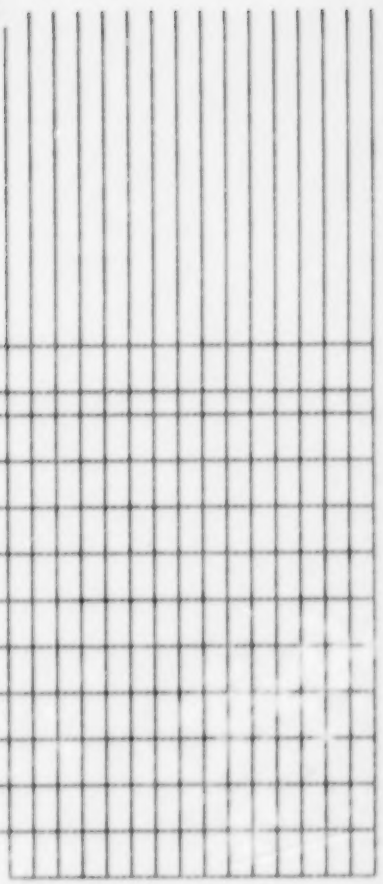
02.07.03 Marcher:

.01 Entre deux lignes

.02 Sur une ligne

.03 Sur un banc suédois

.04 Dans des cerceaux



03 AMELIORER LA REPRESENTATION DE SON CORPS.

03.01 PRENDRE CONSCIENCE DE SON CORPS ET DE LA PLACE QU'IL OCCUPE DANS L'ESPACE.
(Connaissance du corps)

03.01.01 Découvrir globalement son corps en utilisant différentes parties: _____

.01 Glisser sur le dos. _____

.02 Glisser sur le ventre. _____

.03 S'enrouler en "petite boule". _____

.04 Faire rouler un objet sur son corps. _____

.05 Faire glisser un morceau de tissu sur son corps. _____

03.01.02 Montrer différentes parties de son propre corps. _____

.01 Tête _____

.02 Ventre _____

.03 Bras _____

.04 Jambes _____

.05 Nains _____

.06 Cheveux _____

.07 Bouche _____

.08 Nez _____

.09 Yeux _____

.10 Oreilles _____

.11 Doigts _____

.12 Pieds _____

.13 Cou _____

.14 Joues

.15 Pouces

.16 Dos

.17 Front

.18 Menton

.19 Lèvres

.20 Epaules

.21 Genoux

.22 Orteils

.23 Fesses

.24 Dents

03.01.03 Montrer différentes parties du corps d'une autre personne.

03.01.04 Imiter:

.01 Des postures

.02 Des gestes, des mouvements

03.01.05 Se regarder dans un miroir.

03.01.06 Changer de position.

03.01.07 Pousser un objet avec la partie du corps demandée.

03.01.08 Passer sous des obstacles sans les toucher.

03.01.09 Passer entre deux rangées d'objets sans y toucher.

03.01.10 Passer dans une ouverture sans toucher aux côtés.

03.01.11 Prendre place à l'intérieur d'un objet.

03.02 INTEGRER, PAR L'UTILISATION DES GESTES ET DES POSITIONS, (Latéralité)

03.02.01 Prendre conscience de ses deux côtés.

03.02.02 Frapper le ballon en alternant.

.01 Les pieds

.02 Les mains

03.02.03 Trouver le côté le plus fort.

03.02.04 Marcher, jambes écartées de chaque côté:

.01 D'une corde tendue légèrement surélevée.

.02 D'un banc

03.03 PRENDRE CONSCIENCE DES POSSIBILITES DE SON CORPS PAR LA TENSION ET LA DETENTE MUSCULAIRE. (La détente)

03.03.01 Prendre une position agréable qui favorise la détente.

03.03.02 Contracter et décontracter ses membres.

03.03.03 Faire un mouvement suivi d'un repos.

04 FACILITER L'ADAPTATION DE SON CORPS DANS L'ESPACE ET LE TEMPS.

04.01 PRENDRE CONSCIENCE DE LA PLACE QU'IL(ELLE) OCCUPE DANS L'ESPACE.
(Notions spatiales)

04.01.01 Développer des habiletés conceptuelles en rapport avec des notions spatiales.

.01 Ici/là

.02 Dessus/dessous

.03 En haut/en bas

.04 En avant/en arrière

.05 Avec, à côté de

.06 Dedans/dehors

.07 Autour, sur

.08 Près (de)/loin

04.01.02 Placer un objet à un endroit déterminé:

.01 Par rapport à soi

.02 Par rapport à d'autres objets

04.01.03 Indiquer un objet en relation spatiale:

.01 Par rapport à soi

.02 Par rapport à d'autres objets

04.01.04 Se placer soi-même en relation spatiale déterminée:

.01 Par rapport à un individu

.02 Par rapport à un objet

04.02 APPRENDRE À SE DÉPLACER PLUS FACILEMENT. (Orientation spatiale)

04.02.01 Tendre la main pour attraper des objets.

04.02.02 Déplacer des objets.

04.02.03 Reconnaître les objets familiers présentés sous des angles inhabituels.

04.02.04 Prendre des positions avec son corps.

04.02.05 Se déplacer en tenant compte des obstacles.

04.02.06 Se diriger vers un lieu déterminé.

04.02.07 Se déplacer en respectant la direction d'un groupe.

04.02.08 Se déplacer à l'intérieur et à l'extérieur d'un espace donné.

04.03 DÉVELOPPER SON RYTHME. (Organisation temporelle par le rythme)

04.03.01 Établir la différence entre le son et le silence.

04.03.02 Cadencer des mots avec:

.01 Les mains

.02 Les pieds

.03 Des bâtons rythmiques

.04 D'un tambourin

04.03.03 Imiter la marche d'animaux.

04.03.04 Marquer le rythme avec les mains ou les pieds:

.01 En suivant un modèle.

.02 En suivant la musique.

04.02 APPRENDRE À SE DÉPLACER PLUS FACILEMENT. (Orientation spatiale)

04.02.01 Tendre la main pour attraper des objets.

04.02.02 Déplacer des objets.

04.02.03 Reconnaître les objets familiers présentés sous des angles inhabituels.

04.02.04 Prendre des positions avec son corps.

04.02.05 Se déplacer en tenant compte des obstacles.

04.02.06 Se diriger vers un lieu déterminé.

04.02.07 Se déplacer en respectant la direction d'un groupe.

04.02.08 Se déplacer à l'intérieur et à l'extérieur d'un espace donné.

04.03 DÉVELOPPER SON RYTHME. (Organisation temporelle par le rythme)

04.03.01 Établir la différence entre le son et le silence.

04.03.02 Cadencer des mots avec:

.01 Les mains

.02 Les pieds

.03 Des bâtons rythmiques

.04 D'un tambourin

04.03.03 Imiter la marche d'animaux.

04.03.04 Marquer le rythme avec les mains ou les pieds:

.01 En suivant un modèle.

.02 En suivant la musique.

04.03.05 Marcher: _____

.01 En suivant un modèle. _____

.02 En suivant le rythme de la musique. _____

04.03.06 Se déplacer durant l'audition de la musique et s'immobiliser à l'arrêt de celle-ci. _____

04.03.07 Se déplacer au rythme de la musique. _____

04.03.08 Suivre un rythme simple en utilisant un instrument de musique. _____

04.03.09 Reproduire un rythme simple: _____

.01 En tapant des mains. _____

.02 En tapant les mains sur les genoux. _____

.03 En battant les mains sur la table. _____

.04 En utilisant un instrument de musique. _____

04.03.10 Suivre différents rythmes selon le tempo: _____

.01 Lent _____

.02 Modéré _____

.03 Rapide _____

04.03.11 Reproduire différents rythmes selon le tempo: _____

.01 Lent _____

.02 Modéré _____

.03 Rapide _____

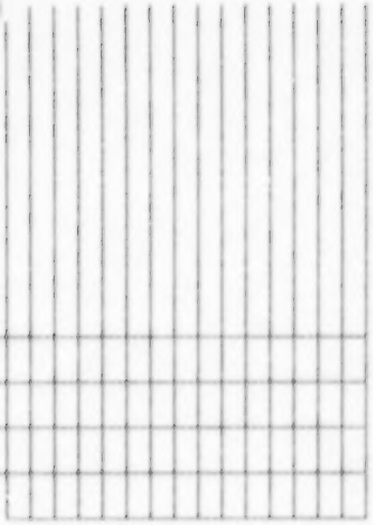
04.03.12 Aimer une chanson. _____

04.03.13 Fredonner une chanson. _____

04.03.14 Faire rouler une balle: _____

.01 Rapidement _____

.02 Lentement _____



05 CONTROLER LES MUSCLES DE SES MAINS.

05.01 DEVELOPPER UNE PLUS GRANDE FINESSE DANS SES GESTES. (La préhension)

05.01.01 Saisir un objet:

.01 D'une seule main

.02 Avec ses doigts

.03 Avec une pelle

.04 Avec une cuillère

05.01.02 Remplir des contenants de petits objets.

05.01.03 Prendre plusieurs petits objets dans la même main.

05.01.04 Vider des contenants.

05.01.05 Ajuster la préhension selon l'objet.

05.01.06 Relâcher un objet de façon volontaire et contrôlée.

05.01.07 Tirer sur la corde d'un jouet.

05.01.08 Déballer des objets:

.01 Gros

.02 Petits

05.01.09 Déposer un objet à un endroit précis.

05.01.10 Construire une tour avec des cubes:

.01 De même grosseur

.02 De grosseurs différentes

05.01.11 Déposer des anneaux autour d'une cheville verticale.

05.01.12 Retirer des chevilles verticales.

05.01.13 Placer des chevilles verticales.

05.01.14 Passer un doigt dans:

.01 Un anneau

.02 Une bague

05.01.15 Enfiler:

.01 Des grosses perles

.02 Des pâtes alimentaires

.03 Des petites perles

05.01.16 Visser des boulons dans leurs écrous.

05.01.17 Ramasser les cartes d'un jeu.

05.01.18 Enrouler du fil sur une bobine.

05.01.19 Enfiler une aiguille:

.01 A gros chas

.02 A petit chas

05.01.20 Ramasser des cure-dents, des bouts de laine.

05.01.21 Coller les uns sur les autres des bâtonnets en bois.

05.01.22 Attacher quelques feuilles avec un trombone.

05.01.23 Boutonner.

05.01.24 Monter une fermeture à glissière.

05.02 AMÉLIORER SON CONTRÔLE MUSCULAIRE. (La précision)

05.02.01 Manipuler de la pâte à modeler.

05.02.02 Déchirer du papier.

05.02.03 Tourner les pages d'un livre:

.01 Plusieurs à la fois

.02 Une à la fois

05.02.04 Assembler les pièces d'un casse-tête.

05.02.05 Tourner une poignée de porte.

05.02.06 Utiliser un marteau.

05.02.07 Dévisser:

.01 Des écrous

.02 Des boulons et des écrous

05.02.08 Visser:

.01 Des écrous

.02 Des boulons et des écrous

05.02.09 Verrouiller et déverrouiller:

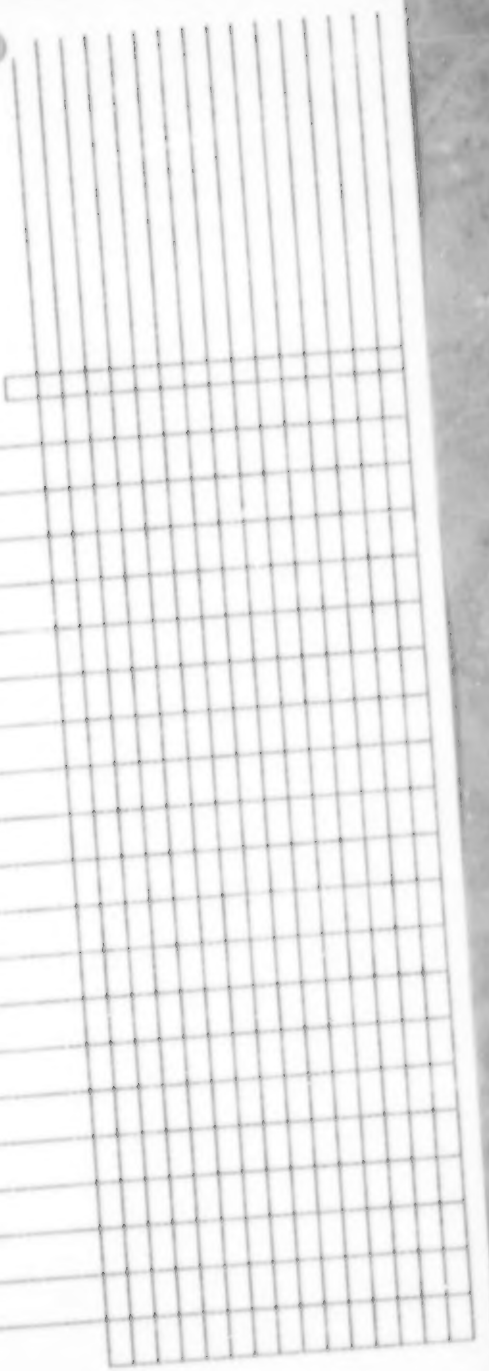
.01 Une porte

.02 Un cadenas

05.02.10 Plier du papier en exerçant une pression:

.01 De façon désordonnée

.02 Sur la ligne de pliage



05.02.11 "Faire marcher ses doigts" sur la table.

05.02.12 Un à la fois, tous les doigts touchent au pouce.

05.02.13 Ouvrir des épingles à linge.

05.02.14 Attacher un bouton-pression.

05.02.15 Perforer avec une poinçonneuse.

05.02.16 Manipuler une agrafeuse.

05.02.17 Manipuler des ciseaux:

.01 Sans modèle

.02 Avec modèle

05.03 DEVELOPPER LA PRECISION DE SON GESTE. (La pré-écriture)

05.03.01 Tenir de façon à pouvoir utiliser:

.01 Une craie de tableau

.02 Un crayon

.03 Un pinceau

05.03.02 Gribouiller avec:

.01 Une craie de tableau

.02 Un crayon

.03 Un pinceau

05.03.03 Suivre avec un doigt le tracé de modèles.

05.03.04 Faire un tracé avec un crayon.

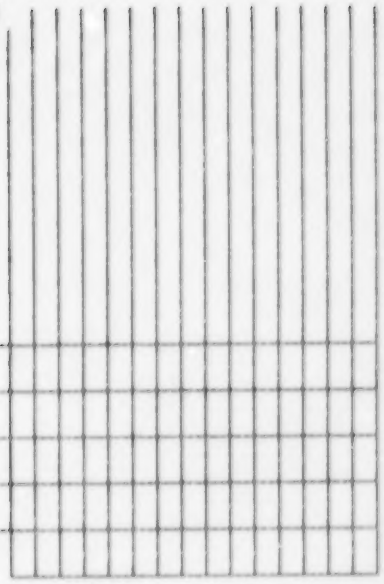
05.03.05 Suivre un tracé avec un crayon.

05.03.06 Colorier une forme.

05.03.07 Froisser du papier.

05.03.08 Défroisser du papier.

05.03.09 Boucheonner du papier.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

TENUE ET VIE DE MAISON

01 ACQUERIR DES HABITUDES DE BASE DANS L'ENTRETIEN ET LA DECORATION DU MILIEU RESIDENTIEL.

01.01 RECONNAITRE LES DIFFERENTES ETAPES RELIEES A L'ENTRETIEN MENAGER.

01.01.01 Faire l'époussetage.

.01 Epousseter les murs.

.02 Epousseter les meubles.

.03 Epousseter le bord des fenêtres.

01.01.02 Faire le polissage.

.01 Identifier les meubles qui nécessitent un polissage.

.02 Identifier le produit approprié.

.03 Utiliser un chiffon doux.

01.01.03 Utiliser l'aspirateur.

.01 Brancher l'aspirateur.

.02 Choisir les accessoires appropriés à la tâche.

.03 Débrancher l'aspirateur après usage.

.04 Changer le sac de poussière lorsque nécessaire.

.05 Passer l'aspirateur sur le ou les planchers.

.06 Passer l'aspirateur sur le ou les tapis et carpettes.

01.01.04 Utiliser le balai ou la vadrouille.

01.01.05 Entretenir les vitres et miroirs.

01.01.06 Entretenir le ou les planchers.

.01 Laver un plancher de bois.

.02 Laver un plancher de tuiles.

.03 Laver un tapis.

01.01.07 Faire les achats nécessaires à l'entretien.

.01 Prévoir une quantité suffisante de produits d'entretien.

.02 Identifier les produits les plus courants.

.03 Identifier les principaux lieux de vente des produits d'entretien.

01.01.08 Prévoir la réparation des accessoires et appareils ménagers.

.01 Identifier un accessoire ou appareil ménager ayant besoin de réparation.

.02 Identifier le service pouvant effectuer la réparation.

01.01.09 Disposer des ordures ménagères.

.01 Entreposer les sacs de façon à ne pas encombrer les lieux de passage.

.02 Eviter de laisser les sacs à la portée des animaux.

.03 Déposer les sacs régulièrement à l'endroit, à l'heure et au jour appropriés.

.04 Entretenir la poubelle.

01.02 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DE LA CHAMBRE A COUCHER.

01.02.01 Faire son lit quotidiennement.

.01 Enlever les oreillers.

.02 Secouer les oreillers.

.03 Ajuster le drap recouvrant le matelas.

.04 Etendre le drap en étirant les plis.

.05 Etendre la(les) couverture(s) en évitant les plis.

.06 Etendre le couvre-lit en évitant les plis.

.07 Replacer les oreillers sous le couvre-lit.

01.02.02 Faire l'entretien hebdomadaire de son lit. _____

.01 Enlever le couvre-lit et les couvertures. _____

.02 Enlever les draps et les taies d'oreillers. _____

.03 Mettre les draps et les taies d'oreillers sales au lavage. _____

.04 Laver les couvertures. _____

.05 Laver le couvre-matelas à l'occasion. _____

.06 Faire le nettoyage du matelas et du sommier. _____

.07 Retourner le matelas à l'occasion. _____

.08 Refaire le lit avec des draps propres. _____

01.02.03 Ranger les vêtements et les accessoires dans la garde-robe. _____

.01 Placer convenablement les vêtements sur des supports pour éviter les faux-plis. _____

.02 Placer par catégories les vêtements d'intérieur(pantalons, blouses, jupes, etc). _____

.03 Ranger les accessoires (souliers, ceintures, cravates, chapeaux, sacoches, etc) de façon à les rendre facilement accessibles. _____

01.02.04 Ranger les vêtements et les accessoires dans les tiroirs. _____

.01 Placer par catégories les vêtements destinés à être rangés dans les tiroirs (sous-vêtements, bas, vêtements de nuit, chandails, etc). _____

.02 Ranger certains accessoires dans les tiroirs (foulards, ceintures, cravates, etc). _____

01.03 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DANS LA SALLE DE TOILETTE.

01.03.01 Procéder à l'aération de cette pièce régulièrement. _____

01.03.02 Entretenir les différentes parties de l'évier. _____

01.03.03 Entretenir les différentes parties de la baignoire.

01.03.04 Entretenir les différentes parties de la toilette.

01.03.05 Entretenir le plancher.

.01 Entretenir les tuiles.

.02 Entretenir les tapis.

01.03.06 Entretenir les miroirs.

01.03.07 Entretenir le mur et le plafond.

.01 Assécher les traces d'humidité produites par la vapeur du bain ou de la douche.

.02 Laver à l'occasion.

01.03.08 Assurer la présence et le renouvellement de certains articles de la salle de toilette.

.01 Garder un rouleau de papier de toilette supplémentaire à la portée de la main dans la salle de toilette.

.02 Placer un rouleau de papier de toilette sur le support prévu à cet effet.

.03 Renouveler l'approvisionnement de papier de toilette quand la réserve est sur le point d'être épuisée.

.04 Changer les serviettes utilisées au moins une fois par semaine dans la salle de toilette.

.05 Déposer au lavage ces serviettes utilisées.

.06 Disposer les grandeurs de serviettes correspondant aux besoins.

.07 Etendre correctement les serviettes afin de faciliter leur séchage après usage.

.08 Déposer en permanence une boite de papier-mouchoir dans la salle de toilette.

.09 Prévoir le remplacement de la boite de papier-mouchoir lorsqu'elle arrive à sa fin.

.10 Prévoir la présence d'une carpette sur le plancher près du bain.

.11 Utiliser une serviette, toujours la même, en l'absence d'une carpette.

.12 Laver périodiquement la carpette ou la serviette qui joue ce rôle.

.13 Utiliser au besoin un purificateur d'air en aérosol ou solide.

01.04 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DE LA CUISINE.

01.04.01 Entretenir les petits appareils ménagers.

.01 Nettoyer les appareils après chaque usage.

.02 Nettoyer les accessoires dans l'eau savonneuse.

.03 Nettoyer les appareils électriques avec un linge humide.

.04 Essuyer complètement les appareils.

01.04.02 Entretenir la cuisinière.

.01 Nettoyer à l'eau savonneuse le dessus et le panneau de contrôle de la cuisinière après chaque cuisson.

.02 Laver les soucoupes régulièrement après avoir enlevé avec précaution les éléments chauffants.

.03 Recouvrir les soucoupes de papier d'aluminium pour en faciliter l'entretien.

.04 Eviter tout contact entre les produits nettoyants et les éléments électriques de la cuisinière.

.05 Nettoyer le four régulièrement avec un produit approprié.

.06 Nettoyer les grilles à l'eau savonneuse après les avoir retirées du four.

.07 Entretenir régulièrement le tiroir de la cuisinière.

.08 Déplacer la cuisinière à l'occasion pour en nettoyer les surfaces difficiles d'accès.

01.04.03 Entretenir le réfrigérateur.

.01 Enlever les aliments du réfrigérateur.

.02 Laver l'intérieur et les accessoires à l'eau savonneuse avec un linge doux.

.03 Replacer les aliments en nettoyant les contenants au besoin.

.04 Laver régulièrement la surface extérieure.

.05 Déplacer le réfrigérateur avec précaution pour éviter d'endommager ses composantes.

.06 Nettoyer, à l'occasion, les surfaces difficiles d'accès.

01.04.04 Entretenir le congélateur.

.01 Vérifier la propreté des contenants avant de les déposer dans le congélateur.

.02 Laver le congélateur à l'eau savonneuse au besoin.

01.04.05 Entretenir les armoires.

.01 Ranger séparément la vaisselle et les denrées alimentaires.

.02 Placer à la portée de la main la vaisselle utilisée fréquemment.

.03 Ranger la vaisselle par catégories fonctionnelles (ex.: verres, assiettes, tasses, casseroles, etc).

.04 Ranger les ustensiles par catégories fonctionnelles (ex.: couteaux, fourchettes, cuillères, etc).

.05 Ranger les produits toxiques hors de la portée des enfants.

.06 Prévoir un espace de rangement pour les balais, vadrouilles, etc.

.07 S'assurer de la propreté des instruments de nettoyage (balai, vadrouille sèche et humide, etc) avant de les ranger.

.08 Laver, au moins 2 fois par année, l'intérieur des armoires ainsi que toute la vaisselle qui s'y trouve.

.09 Nettoyer l'extérieur des portes au besoin.

01.04.06 Entretenir le garde-manger. _____

.01 Essuyer les contenants utilisés avant de les ranger. _____

.02 Ranger les denrées périssables dans des contenants fermés hermétiquement. _____

.03 Nettoyer l'extérieur des portes au besoin. _____

.04 Laver au moins deux fois par année l'intérieur du garde-manger. _____

01.04.07 Entretenir l'évier. _____

.01 Nettoyer l'évier tous les jours avec du récurant. _____

.02 Laisser en permanence le filtre dans l'évier. _____

.03 Nettoyer le filtre de l'évier, au besoin. _____

.04 Laver les robinets régulièrement. _____

.05 Assécher les robinets. _____

01.04.08 Entretenir la poubelle. _____

.01 Trouver un endroit approprié pour qu'elle soit facile d'accès. _____

.02 Placer un sac étanche dans la poubelle. _____

.03 Refermer le couvercle de la poubelle après usage. _____

.04 Retirer le sac à ordures lorsqu'il est plein. _____

.05 Laver régulièrement la poubelle. _____

.06 Désinfecter régulièrement l'intérieur de la poubelle avec une eau javellisante. _____

01.05 MAINTENIR LA PROPRETÉ ET L'ORDRE DU SALON.

01.05.01 Faire l'époussetage du salon. _____

01.05.02 Polir les meubles au besoin.

01.05.03 Passer l'aspirateur.

01.05.04 Entretenir le tapis ou le plancher au besoin.

01.05.05 Entretenir les rideaux.

.01 Identifier si le rideau est lavable ou se nettoie à sec.

.02 Laver le rideau s'il y a lieu.

.03 Repasser le rideau s'il y a lieu.

.04 Faire appel au nettoyeur pour les rideaux nécessitant un nettoyage à sec.

01.05.06 Entretenir les stores.

01.06 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DE L'ENTREE DE LA MAISON.

01.06.01 Balayer l'escalier.

01.06.02 Laver l'escalier.

01.06.03 Eviter les traineries dans l'escalier.

01.06.04 Balayer le palier ou l'entrée.

01.06.05 Laver le palier ou l'entrée.

01.06.06 Installer un tapis et/ou un paillasson sur le palier ou dans l'entrée.

01.06.07 Passer le balai ou la vadrouille dans la garde-robe.

01.06.08 Laver le plancher de la garde-robe.

01.06.09 Ranger les vêtements sur des cintres.

01.06.10 Conserver un espace libre pour les vêtements des visiteurs.

01.07 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE SUR LE BALCON ET DANS LES ESCALIERS.

01.07.01 Entretenir le balcon et les escaliers extérieurs.

.01 Balayer le balcon et les escaliers extérieurs.

.02 Laver le balcon et les escaliers extérieurs.

.03 Enlever la neige sur le balcon et les escaliers extérieurs.

.04 Enlever la glace sur le balcon et les escaliers extérieurs.

.05 Mettre du sel ou du sable sur le balcon et les escaliers extérieurs.

.06 Eviter de laisser traîner des objets sur le balcon et les escaliers extérieurs.

01.08 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DANS LA COUR.

01.08.01 Entretenir la cour.

.01 Couper le gazon.

.02 Arroser le gazon et/ou les plantes.

.03 Déneiger un passage jusqu'à la sortie.

01.09 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DANS LE GARAGE ET LA REMISE.

01.09.01 Entretenir le garage ou la remise.

.01 Laver le sol du garage ou de la remise.

.02 Ranger les outils ou les instruments de jardinage aux endroits appropriés.

01.10 MAINTENIR LA PROPRETE ET L'ORDRE DE SA GARDE-ROBE ET DE SA LINGERIE.

01.10.01 Faire la lessive.

.01 Vérifier les étiquettes d'entretien.

.02 Séparer les vêtements selon leur couleur.

.03 Enlever les taches.

.04 Laver à la main.

.05 Laver à la machine à la maison.

.06 Laver à la machine à la buanderette.

.07 Utiliser les services extérieurs pour un nettoyage à sec.

01.10.02 Faire sécher la lessive.

.01 Prévoir un séchage à plat pour certains articles.

.02 Etendre la lessive sur la corde à linge.

.03 Utiliser la sécheuse.

01.10.03 Faire le repassage.

.01 Identifier les symboles appropriés sur l'article à repasser.

.02 Ajuster la température du fer selon les indications et/ou la composition du vêtement.

.03 Ajuster la hauteur de la planche à repasser pour être confortable.

.04 Humecter si nécessaire.

.05 Utiliser la vapeur au besoin.

.06 Déplacer le fer continuellement pour éviter de brûler le tissu.

.07 Entretenir le fer et la planche régulièrement.

01.11 DECORER L'INTERIEUR DE SON MILIEU RESIDENTIEL.

01.11.01 Harmoniser les couleurs dans une même pièce.

01.11.02 Eviter d'encombrer une pièce avec un trop grand nombre de meubles ou d'objets décoratifs.

01.11.03 Disposer les meubles de façon fonctionnelle et esthétique.

01.11.04 Evaluer la quantité d'objets décoratifs à placer sur les meubles.

01.11.05 Choisir des décorations murales s'harmonisant avec l'ensemble du mobilier.

01.11.06 Choisir des plantes qui peuvent s'harmoniser avec l'ensemble de la décoration.

01.12 RESPECTER DES REGLES DE SECURITE.

01.12.01 Choisir différents produits d'entretien.

.01 Identifier les symboles de sécurité sur les produits d'entretien.

.02 Respecter le mode d'emploi propre à chaque produit d'entretien.

.03 Eviter de mélanger entre eux les produits d'entretien.

.04 Ranger les produits d'entretien de façon sécuritaire.

.05 Jeter les contenants et les restes de produits utilisés aux endroits appropriés.

01.12.02 Prendre les mesures adéquates en cas de danger.

.01 Discerner les odeurs inhabituelles.

.02 Identifier les numéros de téléphone importants en cas de danger.

.03 Demander de l'aide à quelqu'un de son entourage immédiat en situation de danger.

01.12.03 Prendre les mesures adéquates concernant les produits pharmaceutiques.

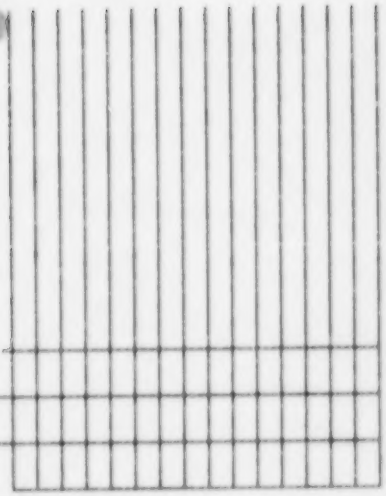
.01 Ranger tous les produits pharmaceutiques de façon sécuritaire.

.02 Conserver les étiquettes appropriées avec les produits pharmaceutiques correspondants.

01.12.04 Éviter le contact avec l'eau lors de l'utilisation de tout appareil électrique.

01.12.05 Éviter de surcharger les circuits électriques.

01.12.06 Prendre les mesures adéquates pour assurer la conservation de l'énergie.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

TRAVAIL DU BOIS

01 ACQUERIR DES HABILETES DE BASE DANS L'UTILISATION SECURITAIRE DE CERTAINS OUTILS DE LA MENUISERIE.

01.01 UTILISER LES ETAU ET LES SERRES.

01.01.01 Faire fonctionner le mécanisme d'ouverture. _____

01.01.02 Faire fonctionner le mécanisme de fermeture. _____

01.01.03 Maintenir en place, avec une serre ou un étau, une pièce de bois selon l'angle désiré. _____

01.02 UTILISER LE MARTEAU.

01.02.01 Choisir le marteau le mieux adapté à l'ouvrage à exécuter. _____

01.02.02 Choisir le marteau le mieux adapté à sa force physique. _____

01.02.03 Tenir correctement le marteau. _____

01.02.04 Enfoncer correctement un clou. _____

01.02.05 Arracher correctement un clou. _____

01.03 UTILISER LE BLOC A SABLER.

01.03.01 Identifier les différentes catégories de papier abrasif. _____

01.03.02 Choisir le papier abrasif en fonction du fini de l'objet. _____

01.03.03 Placer le papier abrasif sur le bloc à sabler. _____

01.03.04 Sabler en respectant le sens du bois. _____

01.03.05 Sabler en tenant compte des formes à obtenir. _____

01.04 UTILISER LES LIMES.

01.04.01 Identifier les différentes formes de limes.

01.04.02 Choisir la lime selon le travail à exécuter.

01.04.03 Limer en respectant le sens du bois.

01.04.04 Limer en tenant compte des formes à obtenir.

01.05 UTILISER LES RAPES À BOIS.

01.05.01 Identifier les différentes formes de râpes à bois.

01.05.02 Choisir la râpe à bois selon le travail à exécuter.

01.05.03 Râper en respectant le sens du bois.

01.05.04 Râper en tenant compte des formes à obtenir.

01.06 UTILISER LE VILEBREQUIN.

01.06.01 Connaître le mécanisme du fonctionnement d'un vilebrequin.

01.06.02 Reconnaître les types de mèches utilisables avec un vilebrequin.

01.06.03 Fixer la mèche correspondant au travail à exécuter.

01.06.04 Employer le vilebrequin en tenant compte de l'angle du trou à percer.

01.07 UTILISER LA PERCEUSE À MAIN.

01.07.01 Connaître le mécanisme de fonctionnement de la perçeuse à main.

01.07.02 Connaître les types de mèches utilisables avec la perçeuse à main.

01.07.03 Fixer la mèche correspondant au travail à exécuter.

01.07.04 Employer la perçeuse à main en tenant compte de l'angle du trou à percer.

01.08 UTILISER LE RABOT.

01.08.01 Reconnaître les différentes pièces d'un rabot.

01.08.02 Ajuster le fer du rabot en fonction du travail à effectuer.

01.08.03 Faire le rabotage d'une face.

01.08.04 Faire le rabotage "en bout".

01.08.05 Faire le rabotage d'un chant.

01.08.06 Faire le rabotage de précision.

01.09 UTILISER LE TOURNEVIS.

01.09.01 Reconnaître les différents types de tournevis.

01.09.02 Reconnaître les différentes grosseurs de tournevis.

01.09.03 Choisir le type et la grosseur du tournevis correspondant à la vis à utiliser.

01.09.04 Visser selon l'axe choisi.

01.09.05 Dévisser.

01.10 UTILISER L'EQUERRE.

01.10.01 Reconnaître les différentes sortes d'équerres.

01.10.02 Tracer une ligne perpendiculaire à l'aide d'une équerre.

01.10.03 Vérifier les angles droits à l'aide d'une équerre.

01.10.04 Vérifier un chant à l'aide d'une équerre.

01.11 UTILISER DES SCIES.

01.11.01 Reconnaître les différentes sortes de scies.

01.11.02 Ajuster, au besoin, la lame d'une scie à découper.

01.11.03 Remplacer au besoin la lame d'une scie à découper.

01.11.04 Découper un morceau de bois selon une courbe déjà tracée à l'aide d'une scie à découper.

01.11.05 Scier à l'aide d'une égoine un morceau de bois en suivant une ligne droite.

01.11.06 Scier à l'aide d'une égoine un morceau de bois en respectant l'angle droit du chant.

01.11.07 Scier à l'aide d'une scie à dos un morceau de bois en suivant une ligne droite.

01.11.08 Scier à l'aide d'une scie à dos un morceau de bois en respectant l'angle droit du chant.

01.11.09 Choisir une bonne position pour scier.

01.11.10 Fixer fermement le morceau de bois à couper ou à découper.

02 CONNAITRE DIFFERENTES SORTES DE CLOUS ET DE VIS.

02.01 IDENTIFIER DIFFERENTS TYPES DE CLOUS.

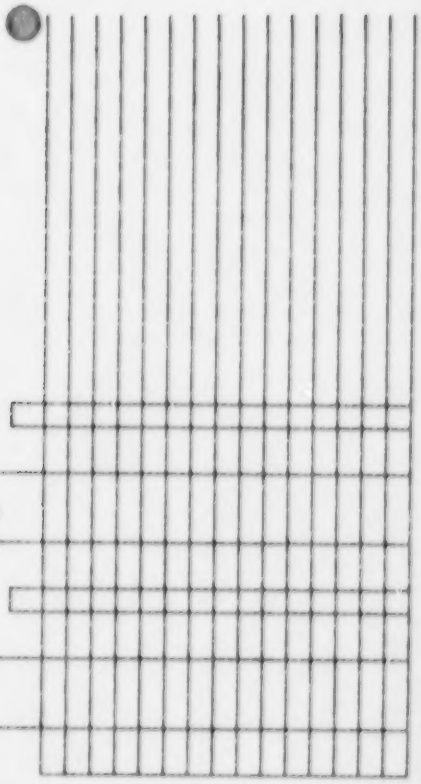
02.01.01 Choisir le type de clous en fonction du travail à exécuter.

02.01.02 Choisir la longueur de clous appropriée en fonction de l'épaisseur du ou des morceau(x) à clouer.

02.02 IDENTIFIER DIFFERENTS TYPES DE VIS.

02.02.01 Choisir le type de vis en fonction du travail à exécuter.

02.02.02 Choisir la longueur de vis appropriée en fonction de l'épaisseur du ou des morceau(x) à visser.



BILAN DES ACQUISITIONS DU PROGRAMME

TRAVAUX PRATIQUES GENERAUX

01 ACQUERIR DES HABILETES ET DES TECHNIQUES DE BASE PERMETTANT D'EFFECTUER LE DECAPAGE D'UNE PIECE OU D'UN MEUBLE EN BOIS.

01.01 AMENAGER L'ESPACE DE TRAVAIL.

01.01.01 S'installer dans un local bien aéré.

01.01.02 Couvrir la surface de l'endroit de travail.

01.01.03 Installer la pièce de bois ou le meuble pour permettre un travail à portée de main.

01.01.04 Enlever toutes les garnitures de la pièce ou meuble de bois à décaper.

01.02 CONNAITRE LE MATERIEL NECESSAIRE AU DECAPAGE.

01.03 RESPECTER L'ORDRE DES DIFFERENTES ETAPES DU DECAPAGE.

01.03.01 Mettre des gants.

01.03.02 Verser une petite quantité de décapant dans un contenant.

01.03.03 Badigeonner avec un pinceau la surface d'une couche généreuse de décapant dans le sens des fibres du bois.

01.03.04 Laisser reposer le produit quelques minutes.

01.03.05 Enlever le vieux fini dissout avec le grattoir approprié.

01.03.06 Essuyer la surface décapée avec un chiffon sec.

01.03.07 Répéter l'opération jusqu'à complète dissolution des vernis ou des peintures.

01.03.08 Enduire de décapant une laine d'acier fine.

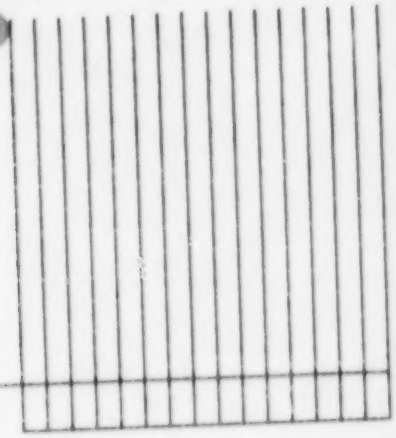
01.03.09 Frotter les surfaces dans le sens des fibres du bois avec la laine d'acier fine.

01.03.10 Neutraliser l'effet du décapant.

.01 Laisser sécher les surfaces traitées pendant 24 heures.

.02 Utiliser un bain d'arrêt sur les surfaces traitées.

.03 Essuyer les surfaces traitées avec un chiffon doux imprégné d'essence de térébenthine pure.



02 ACQUERIR DES HABILETES ET DES TECHNIQUES DE BASE PERMETTANT D'EFFECTUER LA FINITION D'UNE PIECE OU D'UN MEUBLE EN BOIS.

02.01 AMENAGER L'ESPACE DE TRAVAIL.

02.01.01 S'installer dans un local bien aéré.

02.01.02 Couvrir la surface de l'endroit de travail.

02.01.03 Installer la pièce de bois ou le meuble pour permettre un travail à portée de main.

02.01.04 Enlever toutes les garnitures de la pièce ou du meuble de bois à finir.

02.02 CONNAITRE LE MATERIEL NECESSAIRE A LA FINITION D'UNE PIECE OU D'UN MEUBLE EN BOIS.

02.03 RESPECTER L'ORDRE DES DIFFERENTES ETAPES DE LA FINITION.

02.03.01 Boucher les imperfections ou les cavités.

02.03.02 Poncer la pièce ou le meuble de bois avec un papier de calibre 50 ou 60.

02.03.03 Reponcer la pièce ou le meuble de bois avec un papier de calibre supérieur à 100.

02.03.04 Essuyer entièrement la surface à traiter.

02.03.05 Appliquer, si nécessaire, un scelleur ou un apprêt afin de préparer le bois à l'application d'un produit de finition.

02.03.06 Appliquer le produit de finition selon le mode d'emploi.

03 ACQUERIR DES CONNAISSANCES ET DES HABILETES DE BASE DANS LE DOMAINE DE L'ELECTRICITE.

03.01 CONNAITRE DIFFERENTS ELEMENTS DU MATERIEL DE BASE EN ELECTRICITE.

03.01.01 Identifier différents types d'ampoules électriques. _____

03.01.02 Identifier différents types de tubes fluorescents. _____

03.01.03 Différencier les fiches électriques mâles et femelles. _____

03.01.04 Différencier les fiches électriques à 2 et 3 branches. _____

03.01.05 Différencier les adapteurs à 2 et 3 branches. _____

03.01.06 Identifier les différents types d'interrupteurs de courant muraux. _____

03.01.07 Identifier différents types de rhéostats. _____

03.01.08 Identifier les fiches correspondant aux 110 volts et 220 volts. _____

03.01.09 Identifier le ou les boîtes à circuits électriques. _____

03.01.10 Identifier différents types de plaques murales. _____

03.01.11 Différencier les fusibles à bouchon et à cartouche. _____

03.01.12 Identifier différents types de fusibles à bouchon. _____

03.01.13 Identifier différents types de fusibles à cartouche. _____

03.01.14 Identifier un ou des coupe-circuits. _____

03.01.15 Différencier les rallonges électriques à 2 et 3 branches. _____

03.01.16 Identifier différentes grosseurs de ampoules. _____

03.01.17 Identifier différents types de piles électriques. _____

03.01.18 Identifier différents types de réceptacles à lumière. _____

03.01.19 Identifier différentes sortes de douilles électriques.

03.01.20 Identifier différentes grosseurs de fils électriques.

03.01.21 Différencier les prises de courant à 2 et 3 branches.

03.01.22 Identifier différentes formes de boites électriques.

03.02 EMPLOYER DIFFERENTS OUTILS POUVANT SERVIR DANS LE DOMAINE DE L'ELECTRICITE.

03.02.01 Utiliser le ou les tournevis requis.

03.02.02 Utiliser les pinces pointues.

03.02.03 Utiliser les pinces coupantes.

03.02.04 Utiliser les couteaux à dénuder les fils électriques.

03.02.05 Utiliser du ruban électrique.

04 ACQUERIR DES TECHNIQUES ET DES HABILETES PERMETTANT LE DEPLACEMENT SECURITAIRE DE MATERIEL ET DE MOBILIER.

04.01 PLANIFIER LA DEMARCHE CONCERNANT LE DEPLACEMENT DE MATERIEL OU DE MOBILIER.

04.01.01 Identifier les dimensions du matériel ou mobilier à déplacer.

04.01.02 Identifier la matière de base des items à déplacer.

04.01.03 Identifier les précautions à prendre pour le transport des matières impliquées.

04.01.04 Identifier le trajet le plus sécuritaire pour le déplacement.

04.01.05 Identifier le trajet le plus court pour le déplacement.

04.01.06 Identifier les obstacles qui peuvent être rencontrés lors du déplacement.

04.01.07 Identifier les ressources humaines et matérielles nécessaires au déplacement.

04.02 FAIRE LE DEPLACEMENT DU MATERIEL OU DU MOBILIER.

04.02.01 Répartir les tâches de chacun selon la planification établie.

04.02.02 Soulever le ou les objets en répartissant les efforts demandés.

04.02.03 Maintenir une prise ferme sur le ou les objet(s).

04.02.04 Suivre l'itinéraire prévu.

04.02.05 Prendre des pauses lors du déplacement.

04.03 FAIRE LE RANGEMENT DU MATERIEL OU DU MOBILIER DEPLACE.

04.03.01 Laisser un espace suffisant pour circuler entre les objets transportés à leur lieu d'arrivée.

04.03.02 Placer le mobilier ou le matériel à l'endroit indiqué.

05 ACQUERIR DES TECHNIQUES DE BASE POUR EFFECTUER QUELQUES REPARATIONS MINEURES AU NIVEAU DE LA PLOMBERIE.

05.01 DEBOUCHER LE LAVABO A L'AIDE D'UNE VENTOUSE.

05.01.01 Vérifier s'il n'y a pas d'obstructions de cheveux ou autres débris dans le filtre du renvoi.

05.01.02 Enlever le filtre s'il y a lieu.

05.01.03 Emplir l'évier de 1 ou 2 pouces d'eau.

05.01.04 Placer la ventouse sur le renvoi.

05.01.05 Pomper à l'aide de la ventouse.

05.01.06 Continuer le pompage pendant un certain temps jusqu'à ce que le renvoi soit libéré.

05.02 DEBOUCHER LA TOILETTE.

05.02.01 Placer la ventouse sur le renvoi de la toilette.

05.02.02 Pomper à l'aide de la ventouse.

05.02.03 Continuer le pompage pendant un certain temps jusqu'à ce que le renvoi soit libéré.

05.02.04 Faire appel au service d'un plombier si le renvoi reste obstrué.

05.03 CONNAITRE LA VALVE D'ARRET DE LA CONDUITE PRINCIPALE D'EAU DU MILIEU RESIDENTIEL.

05.03.01 Identifier de façon claire la valve d'arrêt de la conduite principale.

05.03.02 Fermer la valve d'arrêt en cas d'urgence.

06 ACQUERIR UNE TECHNIQUE DE BASE POUR EFFECTUER LE REMPLACEMENT D'UNE VITRE D'UN CADRE DE BOIS.

06.01 CONNAITRE LE MATERIEL NECESSAIRE AU REMPLACEMENT D'UNE VITRE.

06.02 REMPLACER UNE VITRE.

06.02.01 Enlever la vitre brisée.

06.02.02 Arracher les petits clous qui se trouvent dans la feuillure à l'aide d'une tenaille.

06.02.03 Enlever le vieux mastic durci.

06.02.04 Se procurer une vitre aux dimensions appropriées.

06.02.05 Installer la nouvelle vitre dans la feuillure du cadre.

06.02.06 Clouer sur tout le pourtour des pointes de métal triangulaires.

06.02.07 Travailler le mastic à vitre dans la main jusqu'à ce qu'il devienne malléable.

06.02.08 Remplir de mastic la feuillure du cadre avec le pouce.

06.02.09 Egaliser le mastic à l'aide d'un couteau à mastic.

06.02.10 Couper le surplus de mastic à l'aide du même couteau.

06.02.11 Lisser le joint avec une brosse douce légèrement humide.

06.02.12 Laisser sécher au moins 48 heures avant d'appliquer une finition.